CELEBRAMOS EL 20 ANIVERSARIO DE STAR FOX

EQUÍPATE Y ABORDA EL AIRWING PARA RECORRER CON NOSOTROS EL SISTEMA LYLAT

CLUB NINTENDO

Oficial de Nintendo®

ESPECIALES

- **JEFES FINALES**
  LOS 10 + POPULARES
- **CASTLEVANIA**
  MOMENTOS MEMORABLES
- **TIPS Y ESTRATEGIAS**
  FIRE EMBLEM AWAKENING
- **VISTAZO A JAPÓN**
  LO NUEVO DE M. SHINKAI

• Chile $1,800.00
• Perú Ns 9.50

FROM THE CREATORS OF MORTAL KOMBAT

INJUSTICE

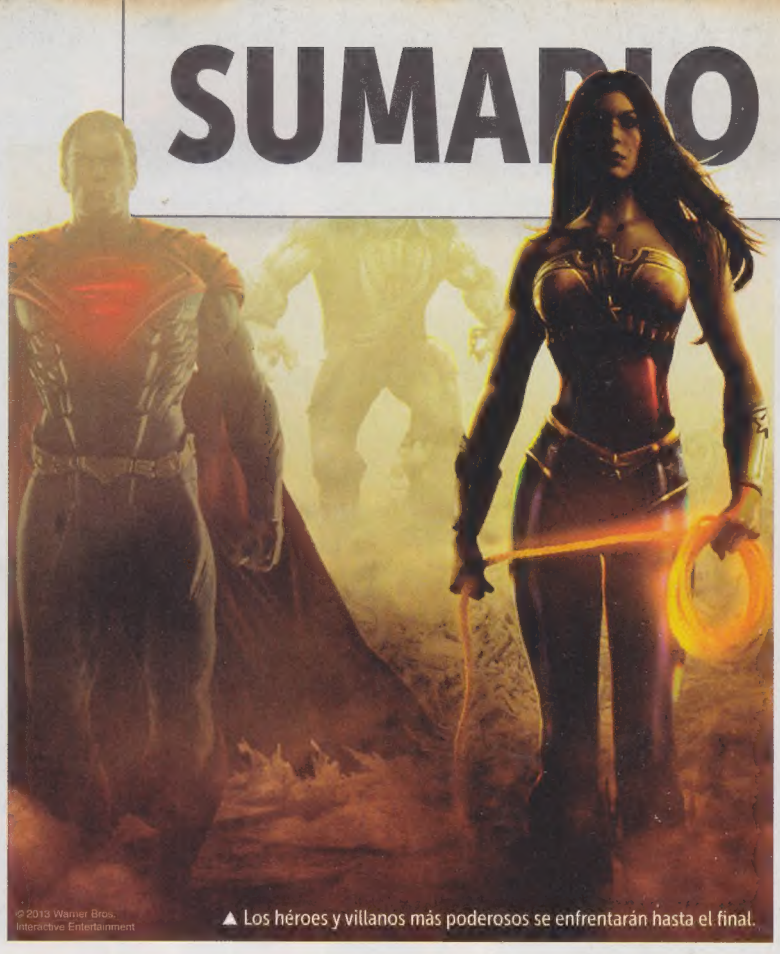
GODS AMONG US

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Luigi's Mansion™
DARK MOON
© 2013 Nintendo

SUMARIO

▲ Wii se despide magistralmente con esta excelente obra.

© 2013 Ganbarion



© 2013 Warner Bros. Interactive Entertainment

▲ Los héroes y villanos más poderosos se enfrentarán hasta el final.

REVIEWS

18 Pandora's Tower
Emprende una aventura a través de trece peligrosas torres para salvar la vida de tu chica.

24 Tank! Tank! Tank!
Una forma simple de pasar un rato con los amigos.

26 Fist of the North Star: The Rage
El anime ochentero fue bueno... ¿y el juego?

29 Mega Man 2
Los clásicos no se olvidan. ¡Descárgalo de la eShop!

32 Monster Hunter 3: Ultimate
Botanas, refrescos, un sillón cómodo y tus cuates, son la mejor forma para iniciar la cacería.

38 The Cave
¡Una cueva parlante! ¿Qué puede salir mal?

40 Walking Dead: Survival Instinct
Los hermanos **Dixon** obtienen primer estelar.

42 Ninja Gaiden
Conoce la primera aventura de **Ryu Hayabusa**.

NUESTRA PORTADA

44 INJUSTICE: Gods Among Us
Luego de una nueva broma macabra de **The Joker**, el mundo está a punto de cambiar, e incluso los héroes se enfrentarán mutuamente por salvarlo.

© 2013 Capcom

GUÍA DE COLOR

Wii U

N3DS

Wii

SUMARIO
Abril 2013

▼ La estrategia de **Fire Emblem** llega a N3DS.

82

▲ 20 años y aún se mantiene vigente.

56

70 ▼ Cómo decir adiós al estilo Makoto Shinkai.

COMUNIDAD

6 **Pasacartas**
Si alguna incógnita del mundo de Nintendo te está quitando el sueño, ¡no lo dudes! Escríbenos.

10 **Foros y redes sociales**
Participa en nuestros distintos canales de comunicación y comparte tus ideas con la comunidad.

12 **Galería**
¿Haces *cosplay*? ¿Tienes objetos de colección de Nintendo? Envíanos fotos y saldrás publicado.

TIPS

82 **Fire Emblem Awakening**
Te ayudamos a comenzar con el pie derecho en esta máxima aventura portátil.

PREVIEW

88
- **Resident Evil: Revelations**
- **Need for Speed: Most Wanted U**
- **Naruto Powerful Shippuden**
- **Mario & Donkey Kong**
- **Dragon Quest X**

DE INTERÉS

14 **Top News**
Si es noticia, seguramente lo leerás aquí.

16 **Los Retos**
Demuestra tu talento y comparte tus logros.

52 **Top 10 Jefes más populares**
Porque sin un buen enemigo, nada sería igual.

56 **Star Fox 20 Aniversario**
Análisis a través de la saga completa.

63 **El Control de los Profesionales**
Compra tus juegos sabiamente; ¡aquí te decimos cómo!

66 **Reload**
Revisamos **SMB3** y **3D Land**, ¿cuál te gusta más?

70 **Vistazo a Japón**
¡Pásale al espacio nipón! Esta vez presentamos: **Jóvenes que Persiguen Estrellas**.

74 **Castlevania Momentos memorables**
¿Cuántos detalles encontraste en tus viajes a Transilvania? Aquí tenemos algunos de los más memorables.

78 **Uno con el control**
DLC, el término que jamás debió existir.

Castlevania

Revivimos momentos divertidos, emocionantes y curiosos de esta gran saga. ¡No te pierdas este artículo por nada!

Juega en equipo con hasta 4 amigos*

Luigi's Mansion™ Dark Moon

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
* Sistemas adicionales y copias del juego pueden ser requeridos para el modo multijugador.
© 2013 Nintendo. Luigi's Mansion and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. Visit us at www.nintendo.com

Nintendo

EDITORIAL

Abril 2013

Aún recuerdo cuando veía a los Súper Amigos vs. La Legión del Mal

▲ Maravillate con el arte de los personajes de Injustice GAU.

Seguramente, muchos de la vieja escuela habrán visto esta caricatura en los años 80. Los héroes del Salón de la Justicia se las arreglaban para acabar con las acciones de los más siniestros villanos (de todos los tiempos). Ahora, el paso del tiempo ha cambiado el rumbo de estos paladines. **Injustice: Gods Among Us** es el título en el que veremos a nuestros héroes luchar entre ellos, y contra los ya mencionados entes del Mal. Dale un vistazo a Nuestra Portada y entérate del porqué de estos inesperados eventos.

Otra de las series más famosas de Nintendo ha cumplido 20 años. **Star Fox** celebró recientemente sus dos décadas, y nosotros presentamos un especial en donde recorremos los juegos que han aparecido en todo este tiempo. Desde la salida de **Star Fox**, con el Chip FX en el SNES, hasta el último título lanzado para el Nintendo 3DS, **Star Fox 64 3D**. Imágenes y textos que nos hacen recordar la llegada de **Fox McCloud** y sus amigos. Por cierto, ¿cuál ha sido tu juego favorito de la serie? Conoce lo que opinó la comunidad de Facebook en Tu voz.

Toño Rodríguez
Editor

ISSN 1665-7888

Av. Vasco de Quiroga No. 2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF Tel: 5261 2600 clubnin@revistaclubnintendo.com

DIRECCIÓN EDITORIAL
José Sierra

EDITORIAL
EDITOR
Antonio Carlos Rodríguez
INVESTIGACIÓN
Hugo Hernández
Juan Carlos García "Master"
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

ARTE
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑADOR
Marvin Rodríguez
DIRECTOR CREATIVO
Bogart Tirado
COORDINADORA DE OPERACIONES
María de Jesús Hurtado
COLABORACIÓN
Alejandro Ríos "Panteón"
CORRECCIÓN DE ESTILO
Gerardo Escalante

DIGITAL
DIRECTOR DIGITAL
José Luis Carrete
DIRECTOR DIGITAL
Sergio Cárdenas Fernández

PRODUCCIÓN
GERENTE AMÉRICA DEL SUR
Maximiliano Vivanco
GERENTE COLOMBIA
María del Pilar Sosa
DIRECTORA MÉXICO
Refugio Michel García

DIRECTORES GENERALES
ARGENTINA Y CHILE
Luis Castro
COLOMBIA, VENEZUELA, ECUADOR, PERÚ Y C.A.
Luis Fernando Posada
ESTADOS UNIDOS Y CARIBE
Sergio Carrera
DIRECTOR DE OPERACIONES MÉXICO
Carlos Garrido

GERENTES GENERALES
CENTROAMÉRICA **Francisco Campos**
CHILE **María Eugenia Goiri**
ECUADOR **Hernán Crespo**
VENEZUELA **María Rosa Velandia**
GROUP PUBLISHER
Carlos Pedroza
PUBLISHER
Fabiola Andrade

VENTAS
DIRECTOR COMERCIAL ARGENTINA
Adrián de Stefano
EJECUTIVA DE VENTAS CENTROAMÉRICA
Nidia Belteton
GERENTE DE VENTAS CHILE
Alejandra Labbé
GERENTE DE VENTAS COLOMBIA
María Cristina Ordóñez
JEFE DE VENTAS GUAYAQUIL
María Gabriela Navarrete
COORDINACION Y VENTAS QUITO
Tania Paz y Diana Dávila
DIRECTORA DE VENTAS ESTADOS UNIDOS E INTERNACIONAL
Madelin Bosakewich
GERENTE DE VENTAS LUXURY GOODS
María Pareti
GERENTE DE VENTAS INTERNACIONAL
Carolina Rivera
DIRECTORES DE CUENTAS MÉXICO
Oscar Gaona
Héctor Lebrija Guiot
Enrique Matarredona
Christian Rojas
JEFE DE VENTAS DE PUBLICIDAD PERÚ
Carmen Rosa Villanueva
JEFE DE VENTAS VENEZUELA
María Claudia Moreno

ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
DIRECTOR INTERNACIONAL
Oziel Fontecha
GERENTE ARGENTINA
Miguel Angel López
GERENTE CHILE
Juan Carlos López
GERENTE ECUADOR
Janeth Salvador
DIRECTORA MÉXICO
Rosario Sánchez Robles
GERENTE PERU
Lidia Fernández
GERENTE VENEZUELA
Karina Onofre

MARKETING Y SERVICIOS CREATIVOS
GERENTE ARGENTINA
Valeria Polacsek
GERENTE DE MARKETING CHILE
María Paz Aguirre
GERENTE COLOMBIA
Diana Zambrano
JEFE DE MARKETING ECUADOR
Carolina Vivanco
GERENTE INTELIGENCIA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
Mariana Toledo
JEFE DE MARKETING PERÚ
Rocío Figari Labarthe

EDITORIAL
Televisa
TELEVISA PUBLISHING INTERNACIONAL
DIRECTOR GENERAL / VP CENTRO Y SUDAMÉRICA
Rodrigo Sepúlveda
DIRECTORA GENERAL MÉXICO, EUA Y PUERTO RICO
Martha Elena Diaz Llanos
DIRECTOR GENERAL EDITORIAL INTERNACIONAL
Javier Martínez Staines
DIRECTOR GENERAL DE ADMINISTRACIÓN Y FINANZAS
Mauricio Arnal

CIRCULACIÓN
JEFE DE CIRCULACIÓN ARGENTINA
Alejandro Iglesias
GERENTE CHILE
Rodrigo Gamboa Espinoza
JEFE DE CIRCULACIÓN ECUADOR
Franklin Rosero
DIRECTOR PUNTO DE VENTA ESTADOS UNIDOS/PUERTO RICO
John Jairo Mejía
DIRECTORA MÉXICO
Sylvia Cañas
JEFE DE CIRCULACIÓN PERU
Luis García Albornoz

SUSCRIPCIONES
GERENTE COLOMBIA
Yolanda Badillo
GERENTE ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO
Nilda Gómez
DIRECTORA ESTADOS UNIDOS / PUERTO RICO / MÉXICO
Isabel Gómez Zendejas

CLUB NINTENDO

© **CLUB NINTENDO.** Marca Registrada. Año 22 N° 4. Fecha de publicación: Abril 2013. Revista mensual; editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel: 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Francisco Javier Martínez Staines. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 23 de mayo de 2012, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 125, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

Impresa en México por: Reproducciones Fotomecánicas, S.A. De C.V., Democracias 116, Col. San Miguel Amantla, Azcapotzalco, México D.F., C.P. 02700, Tel. (55) 5354-0100
Impresa en Chile por: QUAD GRAPHICS CHILE S.A., AVENIDA GLADYS MARIN 6620 ESTACION CENTRAL SANTIAGO CHILE

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azcuenaga #980 y #579 (C1107ADG), Buenos Aires. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Velez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel. (571) 376-6062. Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel. (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisacol.com.co. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 585-5000. Fax (562) 585-5000 ext 6930. Distribuidor: Distribuidor y Servicios META S.A., Avenida Vicuña Mackenna N° 1870, Ñuñoa, Comuna de Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI, XII y XIV.
Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 596 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl
• **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Av. Brasil No. 39-91 y Diguja, Edificio Isla Broilers - 2° Piso, Quito, Ecuador. Tel. (593) 2-246-7250, (593) 2-246-7263, (593) 2-246-7666 y (593) 2-246-7669. Fax (593) 2-246-7260 ext. 102. • **VENEZUELA**: Venetel Servicios Publicitarios, S.A., Av. Venezuela cruce con calle Mohedano, Torre JWM, piso 11, Urbanización El Rosal, Caracas, Venezuela. Tel. (582) 12-935-70-52 al 55. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

© **CLUB NINTENDO**. Nintendo of America Inc.
Trademark and copyright 2013. Nintendo. All Rights Reserved.
Under license to Editorial Televisa, S.A. de C.V.

IMPRESA EN CHILE - PRINTED IN CHILE.
TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS. ALL RIGHTS RESERVED.
© Copyright 2013.

CLUB NINTENDO. Prohibida la reproducción parcial o total del material editorial publicado en este número. CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza de las ofertas realizadas por los mismos.

LEGO CITY UNDERCOVER PARA Wii U

http://legocityu.nintendo.com/es

Nintendo

Wii U™

Pasacartas

Abril 2013

Prepárate, ¡a partir de este mes inicia la segunda oleada de juegos para Wii U!

Junior comenta

Gran trabajo ha logrado Capcom con **Monster Hunter Tri Ultimate**, actualizando detalles de juego y mejorando la experiencia de cacería en *off-TV*. ¿Ya lo jugaron?

Acción ninja

¿Saben cuándo saldrá **Naruto:Powerful Shippuden** para N3DS en América?

Sora Abisai Seinto Vasquez
Vía Facebook

¿Cómo estás, Sora? La nueva entrega de **Naruto**, ahora en formato *Chibi* (o *Super Deformer*), ya está disponible desde el pasado 5 de marzo, si quieren ver este juego en movimiento, chequen el video en nuestro canal de Youtube.

▶ NAMCO BANDAI nos presenta una divertida versión de los combates de **Naruto** en N3DS.

Capcom Arcade Cabinet

Hola amigos de la revista, quiero hacerles una pregunta. El otro día leí que **Capcom Arcade Cabinet** llegaría a Wii U, ¿me lo pueden confirmar?

Oscar Naranjo
Chile

¡Qué tal, Oscar! Lamentablemente, el nuevo compendio de Capcom en descarga digital no llegará a Wii U. Las razones las desconocemos; pero en esta ocasión no había razón para su ausencia en la tienda virtual de Nintendo. Aunque en general, los juegos que inlcuye no son tan atractivos, lo más destacable es **Ghosts n Goblins** y **Gun Smoke**. Si nos enteramos de algún cambio de planes, les diremos de inmediato.

Ataque zombi

¡Hola, CN! ¿Qué tal todo? Es la primera ocasión que les escribo. Bueno, me gustaría hacer un par de preguntas y me encantaría que respondieran. ¿En la modalidad "Zombis" de **Call Of Duty: Black Ops 2** es compatible con dos o más jugadores?

¿Es verdad que puedo expandir la memoria de mi Wii U con un disco duro externo y en él instalar actualizaciones y datos guardados de juegos ?

Jesús Hernández
Vía correo electrónico

Efectivamente, puedes jugar hasta con tres de tus amigos más en línea en dicha modalidad y, de hecho, el *gameplay* se vuelve más cooperativo y dinámico. En cuanto al disco duro duro para Wii U, si descargas muchos juegos o demos, te será sumamente importante comprar un DD externo. Las actualizaciones se instalan en la consola, juegos y otros datos en el disco duro.

SÍ
NO

@Asbunator
Vía Twitter

¿Se puede jugar **Batman Arkham City** para Wii U con el control clásico en lugar de GamePad?

NO

Daniel Víctor V.
Vía correo electrónico

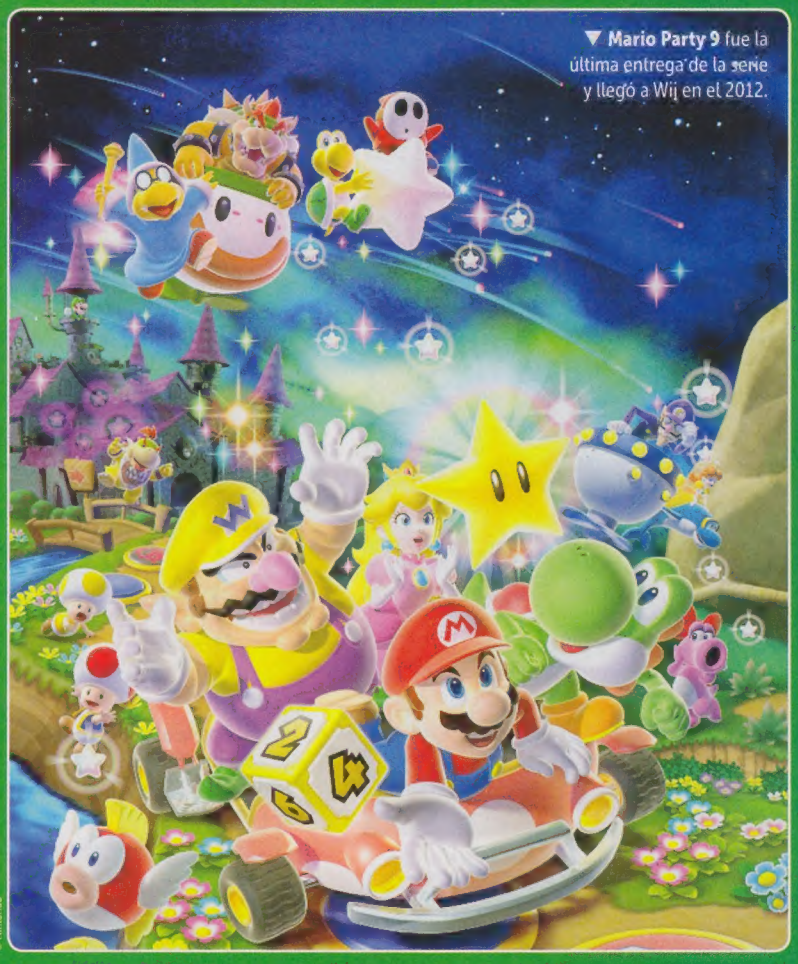
¿Vendrá otro juego de la saga de **The Legend of Zelda**?

SÍ

@pepechocoton
Vía twitter

¡Hola! ¿Saben si la versión que venden aquí en México de **Mass Effect 3** para Wii U viene con subtítulos en español?

SÍ



▼ **Mario Party 9** fue la última entrega de la serie y llegó a Wii en el 2012.

Carta del mes

En espera de la próxima fiesta

Escribo para saludarlos y decirles que tienen una muy buena revista. El nuevo diseño está genial y en especial el fomento a la comunidad.

¿Hay intención de desarrollar algún juego de **Mario Party** o **Metroid** para N3DS o Wii U? Y la última pregunta: ¿hay noticias sobre **Miiverse** para otros dispositivos y cómo se implementará para N3DS?

Pedro Rábago
Los Mochis, Sinaloa

Mario Party es una franquicia muy atractiva para Nintendo y no dudo que más adelante realicen una décima entrega para Wii U. Es cuestión de tiempo, así que solo queda esperar a los anuncios oficiales.

Lo mismo ocurre con **Metroid**, quizá Nintendo nos tenga preparada una sorpresa para la Electronic Entertainment Expo de este año. En lo personal, me gustaría una aventura en Wii U que retomara las bases de lo realizado por Team Ninja, pero valiéndose no sólo de la Alta Definición, sino de *gameplay* planeado desde cero para las funciones de Wii U y GamePad. Por último, **Miiverse** tendrá una App para dispositivos móviles en los próximos meses, así será más fácil controlar tus mensajes.

El último suspiro de Wii

¡Hola amigos! Esta es la segunda vez que escribo y no quiero perderme la opción de aparecer en la revista.

Tengo un Wii convencional, y mi pregunta es, ¿se seguirán lanzando juegos para Wii durante el 2013? Si es así, ¿serían algunos de **Mario**?

¿Se lanzará **Call of Duty: Black Ops II** para Wii? ¿Tendría multijugador?

¿Habrá una nueva edición del juego de video **Mario Kart** para Wii U?

¿Cuándo se lanzará el próximo **The Legend of Zelda** para Wii U?

Vicente Muñóz Moller
Santiago de Chile

Son pocos los juegos que siguen apareciendo en Wii. Podríamos considerar que la consola que surgió en 2006 ha cumplido su ciclo de vida. **Pandora's Tower** será prácticamente el último titulo para Wii, así que aprovecha y no te pierdas de esa excelente aventura. **Call of Duty: Black Ops II** no se adaptó a Wii, Activision prefirió ir directo a Wii U para ofrecer una experiencia de juego similar en todas las plataformas, en lugar de recortar algunos elementos como lo hicieron con el primer **Call of Duty: Black Ops** que sí llegó a Wii.

Hace algún tiempo, a través de un Nintendo Direct, la compañía hizo oficial el desarrollo de un nuevo título de **Mario Kart** para Wii U; también se tiene confirmado el desarrollo de **The Legend of Zelda** para Wii U, sin embargo, no hay fecha de estreno de ambos. Ojalá veamos algo de estos títulos en la siguiente E3, ¿les gustaría?

▲ El debut de **Junior** fue en **Super Mario Sunshine**.

@Edsnin3991
Vía Twitter

¿La version de Wii U de **Resident Evil: Revelations** tendrá soporte 3D?

NO

Kiwe
Vía correo electrónico

¿Habra una nueva versión del videojuego **Mario Kart** para Wii U?

SÍ

Angel Vazquez
Vía Facebook

Es cierto que el juego **The Legend of Zelda: Ocarina of Time Master Quest** es sólo para GameCube?

NO

▼ **Monster Hunter 4** ofrecerá estupendos cambios en el estilo de juego. ¡Ojalá llegue pronto!

▲ Nintendo te da una nueva oportunidad para jugar esta excelente historia de la saga **TLOZ**.

Wind Waker en HD

¿Es verdad que saldrá para el Wii U **TLOZ: Wind Waker**?
Matías Olivares
Vía correo electrónico

Sí, fue otra de las sorpresas que dio Iwata. El juego saldrá en otoño.

Metal Gear Solid

¡Hola! Felicidades por esta maravillosa revista. Bueno, aquí van mis dudas: ¿Habrá una secuela de **Metal Gear Solid 3D Snake Eater**?

¿Cuándo saldrá **Monster Hunter 4** y **Monster Hunter Tri Ultimate**? Y por último. ¿Creen que sea posible que llegue **Metal Gear Rising** a Wii U?

Erick Andrés
Vía correo electrónico

¿Cómo estás, Erick? De hecho sí hay una secuela de **Metal Gear Solid 3**, pero no ha llegado a las consolas de Nintendo. Se trata del juego **Metal Gear: Peace Walker** y ocurre diez años después de la batalla contra **The Boss**.

El juego es realmente bueno y quedaría genial en Nintendo 3DS o Wii U. Ojalá que Konami lo tome en cuenta.

Monster Hunter 4 llega a Japón este 2013, pero no hay fecha para América. La versión **Ultimate** ya está disponible desde mediados de marzo. Por último, Kojima Productions ha declarado que, por ahora, no tiene planes de lanzar **MGR: Revengeance** en Wii U.

Kirby 20 Aniversario

¡Hola, Nintendo! Espero que me respondan. ¿He oído que sale **Waluigi** en **Super Mario 64 DS**, ¿es cierto?

En la edición de Wii de **Kirby 20 Aniversario**, ¿Viene la caricatura de **Kirby**? De ser así, ¿Ésta vendría también en idioma español?

Enrique
Vía correo electrónico

No, **Waluigi** no aparecerá en el *remake* de **SM64** para Nintendo DS. Sólo verás a **Mario**, **Luigi**, **Wario** y **Yoshi**. En cuanto a tu duda de **Kirby**, no se incluye la serie animada, sólo algunos juegos clásicos.

Dudas y/o sugerencias al correo pasacartas@revistaclubnintendo.com o utiliza tus consolas para mensajes directos (deberás mandar tus códigos al *e-mail* arriba indicado para agregarte):
1.- Nintendo 3DS: 1934 1952 0856
2.- Wii: 4374 1253 0168 5844

SÍ
NO

Gold Trainer
Vía correo Facebook

Hola, quisiera saber si saldrá un *remake* del videojuego **Pokémon Rubí y Zafiro**.

NO

@RinkuGrimalkin
Vía Twitter

¿Hay juegos para Nintendo 3DS o Wii U del anime **Sword Art Online**?

NO

Francisco Samuel
Vía Facebook

¿**Super Street Figther IV 3D Edition** tiene modo supervivencia?

NO

¡NUEVO!

Nintendo 3DS™ XL Rosa/Blanco

PANTALLA **90%** MÁS GRANDE COMPARADO AL Nintendo 3DS™

MEMORIA SD DE **4GB**

BATERÍA DE MAYOR DURACIÓN

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Tu voz

FOROS: ¿Qué opinas del retraso de juegos en Wii U?

Elsa Martínez
Facebook

Para el sistema y para Nintendo es malo porque afecta la venta de la consola. Para nosotros los jugadores, quizas sea bueno, pues así nos entregan un juego más cuidado.

El tiempo es oro

Wii U arrancó con una buena alineación de títulos para soportar los primeros meses cómodamente; más adelante, se tenía previsto lanzar una segunda y tercera ronda de juegos para que los jugadores estuviéramos entretenidos y satisfechos, sin embargo, algunas compañías cambiaron de fechas sus estrenos, muchos para mejorar y ofrecer un producto final de primera calidad y otros sólo por acomodar sus agendas. Como en el caso de Ubisoft con **Rayman Legends**, que tenía fecha original de noviembre, luego febrero y por último septiembre... del 2013. La crítica no se ha dejado esperar y los fans han hecho notar su enfado, pues ya aguardaban con ansia este juego que, realmente, vale mucho la pena.

▲ Una maravillosa aventura multijugador.

Usuarios como **ccy** y **Kaffei** piensan que mientras sea justificado el retraso, no hay problema, siempre y cuando haya una verdadera razón. Por su parte, **Tensor3** comenta que fue injusto que el retraso de dicho título haya sido para emparejar los lanzamientos con otras plataformas, y también nos indica algo más, como el desacuerdo de Michel Ancel y su equipo al conocer esta noticia, pues, tal como los usuarios, ellos ya veían el juego en tiendas en unos días y ahora deberán esperar meses para ver cómo se posiciona su desarrollo.

Ahora bien, en el caso de **Aliens Colonial Marines**, **Ivan** menciona: "...sabemos que no nos perdemos de mucho" (sic.), refiriéndose a las espantosas notas que obtuvo dicho juego ante la crítica especializada, así como a los fans que luego de ver despampanantes videos y detalles multijugador, se encontraron con una pobre historia y mínimos detalles visuales que no hacen justicia a lo que prometió SEGA. Por último, **Rugar** indica: "**The Wonderful 101** vale la espera, por ser un juego del todopoderoso Hideki Kamiya.

Escríbenos al correo electrónico: tuvoz@revistaclubnintendo.com

Con **Miiverse**, los jugadores han encontrado otro canal para expresarse ante los desarrolladores

@GaaraMontoya

¡Uf! Empezaba a creer que no llegaría mi Revista CN, pero al fin llegó, ahora sí veamos qué hay este mes, ¡ah!, por cierto, me gusto el póster.

@JC_RocK

Pious Augustus de Eternal Darkness. Uno de los personajes más lúgubres y épicos que Nintendo ha podido crear.

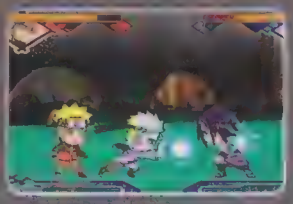
@Linkno

La verdad, Castlevania: Lords of Shadows Mirror of Fate me agradó mucho. Es un clásico Castlevania, pero en 3D de modelos y efectos, excelente.

Video

Nuestro canal de YouTube

Te recomendamos



▲ **Naruto Powerful S.**
Checa el caricaturezco estilo de este nuevo título para N3DS.

▲ **Monster Hunter Tri U.**
Si aún no te convences, sólo checa este video y quedarás asombrado.

▲ **The Cave**
¿Una cueva parlante? Eso hay que verlo... y jugarlo.

▲ **Tank! Tank! Tank!**
[illegible]

YouTube
Youtube.com/RevistaCN

Encuesta

Ahora que se acaba de festejar el 20 aniversario de **Star Fox**, ¿Cuál crees que haya sido el mejor título de la serie?

Votos

2 Star Fox Adventures 8%
3 Star Fox 64 3D 7%
4 Star Fox 4%
5 Star Fox Assault 3%
6 Star Fox Command 2%

facebook.com/RevistaCN

◀ El debút de **Star Fox** ocurrió en 1993 para SNES.

© Nintendo

Objetivo del mes desbloqueado: comprar mi @RevistaCN de marzo con el póster de **Luigi´s Mansion: Dark Moon**. #EXITO
@Calexis1UP

Lo mejor de **Twitter**

@YoBuscoMiNombre

"[illegible] de que se conviertan sólo en recuerdos."

@ByronJCGSing

[illegible] códigos y yo enviaré los míos, ja, ja, ja. Por Favor.

@Tosticulux

[illegible] jugando un verdadero clásico y excelente juego de N64: **Diddy Kong Racing**.

Twitter
@Revista**CN**

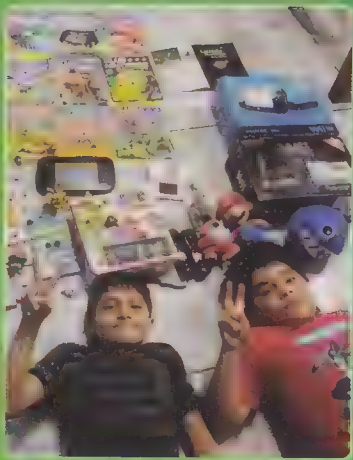
¡Muéstranos qué tan fan de Nintendo eres para que aparezcas en la galería de arte de Club Nintendo!

[illegible]

▲ [illegible]stian Ponce es fan de [illegible] será su hijo.

▲ [illegible] cosplay de **Lugia**. [illegible]

▲ [illegible]



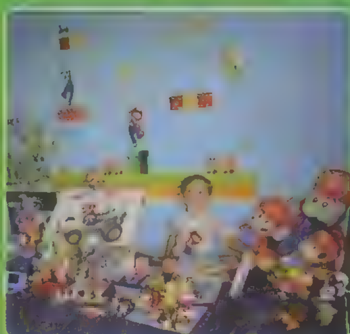
▲ [illegible]

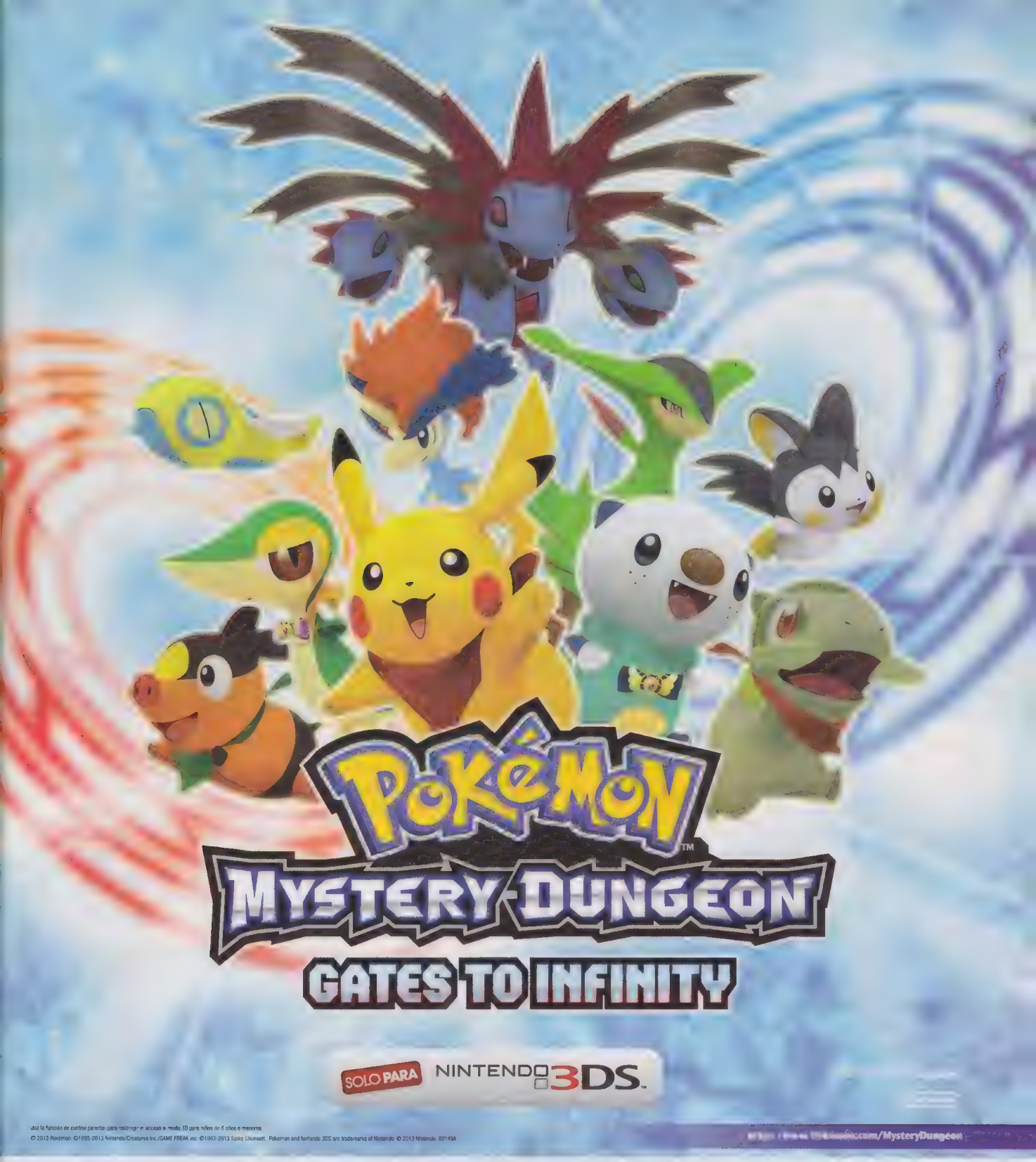
◀ [illegible] fan de Super Mario Bros.

▶ [illegible]

▼ [illegible]

▲ [illegible] fan de **The Legend of Zelda**.





Usá la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

© 2013 Pokémon. ©1995-2013 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. ©1993-2013 Spike Chunsoft. Pokemon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo. 80149A

.com/MysteryDungeon

¡Edición especial!

Pikachu Nintendo 3DS™ XL

NINTENDO 3DS XL

Noticia del mes

Conéctate

Ubisoft confirma su proyecto más grande para la consola de Nintendo

▲ Uno de los juegos más esperados del año para Wii U.

El mejor precio

Como conmemoración de los 30 años del Famicom (NES), Nintendo pondrá a la venta varios juegos mensualmente por la cantidad de cuatro pesos.

Una *hacker* en la ciudad

Durante el E3 del año pasado, Ubisoft mostró un video de uno de sus trabajos más ambiciosos de los últimos tiempos, visualmente era asombroso, pero lo que más nos dejó sorprendidos fue su concepto, bastante innovaador, pues bien, antes de seguirte contando de esta obra, te diremos que su título es **Watch Dogs** y que está confirmado para Wii U con salida este año.

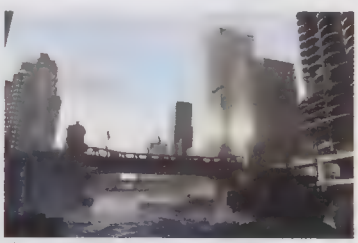
Su salida será a finales de año, convirtiéndolo ya en una de las promesas de este 2013, esperamos que la compañía realmente explote las capacidades extra de Wii U para ofrecer una notable diferencia con respecto a la versión de otras plataformas, porque, honestamente, el GamePad es ideal para la temática.

Se trata de **Aiden Pearce**, un *hacker* quien a puesto la ciudad de Chicago al descubierto, nadie puede ocultarse de él, ya que tiene acceso a todos los dispositivos electrónicos, y en todo momento puede detectar la ubicación de algún sospechoso, incluso conocer sus datos personales, ello gracias a un teléfono celular, por eso insistimos en que el GamePad es perfecto para generar una mejor experiencia, pero bueno, eso ya dependerá de los programadores del título, pero como sea que termine, todo parece indicar que una nueva serie puede nacer este año, ojalá que de ser así, Ubisoft no la explote como ha ocurrido con otras de sus franquicias, como **Assassin´s Creed**, de la cual también te hablaremos en esta sección.

Visita

http://watchdogs.ubi.com

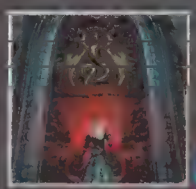
▲ Nos espera una gran historia este año.



▲ Visualmente luce espectacular.

Juegos que debes tener

Monster Hunter Tri Ultimate –Wii U– 1

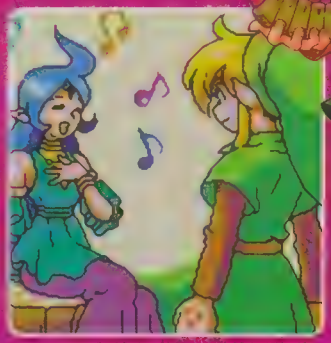


Castlevania Lords of Shadow –Nintendo 3DS– 2

Luigi's Mansion: Dark Moon –Nintendo 3DS– 3

Leyenda portátil

Dos de los mejores capítulos de la serie en consolas portátiles estarán disponibles como descarga para Nintendo 3DS



Hace unas semanas se dio una gran noticia para los seguidores de Zelda, ya que The Legend of Zelda: Oracle of Ages y Seasons estarán disponibles para descargarse desde la Consola Virtual de N3DS, de momento sólo en Japón, pero es seguro que llegarán a América próximamente.

Visita

www.zelda.com

Una historia compuesta por dos grandes juegos

▲En corto
Por tiempo limitado estará gratis Wii U Street View, descárgalo desde la eShop.

Un mundo pirata

Cuarta entrega en la serie

© Ubisoft

▲ Peligros, acción y muchos retos nos esperan en esta nueva aventura.

Cruza los siete mares

Podríamos decir que es toda una sorpresa, pero no lo es por dos razones, ya todos sabemos que Ubisoft está explotando esta serie al máximo, además de que se les filtraron varias imágenes días antes de su anuncio.

Assassin's Creed 4: Black Flag, será la nueva entrega de la franquicia, que está confirmada para Wii U y que estaría en el mercado en octubre si no ocurre nada raro.

En esta ocasión, estará ambientado en la época en que los piratas dominaban el océano, pero no se han revelado más detalles de la trama.

No dudamos que será un buen juego, pero preferiríamos que Ubisoft dejara descansar un rato a sus asesinos y trabajar en nuevos desarrollos, de lo contrario el público se cansará.

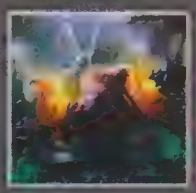
Visita

http://www.ubi.com

▼ Todos los personajes tendrán un papel importante en el desarrollo.

Naruto Shippuden –Nintendo 3DS–

4



Trine 2 –Wii U–

5

Balloon Fight –Wii U–

6

- Altamente recomendado
- Sugerencia del *staff*
- Juego esperado por la comunidad

RETOS

Envía tus récords a la dirección retos@revistaclubnintendo.com, recuerda que también puedes proponer nuevos desafíos para que otros jugadores traten de superarte.

▶ La pasión por **F-Zero** está de regreso en eShop.

F-Zero

¡Demuestra que eres el piloto futurista más rápido en Wii U!

Ahora que **F-Zero** se une a las descargas de eShop, te retamos a que nos envíes tus mejores puntuaciones y así las presumas ante toda la comunidad de Club Nintendo.

Ballon Fight

¡Manda tu mejor puntuación!

Otro título de recién estreno en eShop de Wii U es **Ballon Fight**, así que estamos esperando los marcadores de los jugadores más talentosos, ¿crees estar dentro de ellos? Averigualo y envíanos tus records, ¡no dejes que nadie más te quite tu lugar!

Super Smash Bros. Brawl

¡Las peleas de Mario, siguen en auge!

Diego Cruz Villanueva logró terminar el juego al 100% en tan sólo 75:47 horas de juego total. ¿Tienes un récord mejor?, ¡no dudes en enviarlo!

▶ Un verdadero clásico de Wii.

© Nintendo

Hasbro y Club Nintendo festejan contigo el Día del Niño

Si eres de esos fanáticos que no se pueden separar del control por estar jugando **Angry Birds**, y tus papás te regañan todo el día por no despegar la vista de ese aparato tecnológico, ¡prepárate! Porque ahora Hasbro saca de la computadora este famoso juego y lo presenta listo para jugar en vivo. ¡Llévalo a todos lados y diviértete con tus amigos!

Hasbro presenta su nueva línea de productos basados en juegos digitales. Juega en vivo y a todo color con **Draw Something**, y compra y construye grandes Hoteles con **Monopoly Hotels**.

1.- En **Star Wars** ¿Cómo se llama el padre de **Luke Skywalker**?
2.- ¿Cuántos colores tiene el arcoíris?
3.- ¿Qué compañía desarrolló el videojuego **Angry Birds**?

Bases:
Envíanos un correo a promocionescn@revistaclubnintendo.com con el título "Trivia HASBRO". Los primeros tres correos que se reciban con las respuestas correctas serán los ganadores. Cada kit incluye: un Juego **Angry Birds Star Wars**, uno de **Draw Something** y uno de **Monopoly Hotel** (los tres son juegos de mesa).

¡Participa y gana!

Se aceptarán correos del 1 al 10 de abril del 2013. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, teléfono), de lo contrario, tu participación no será tomada en cuenta (promoción válida para el Distrito Federal y Área Metropolitana). En caso de resultar ganador, nos comunicaremos contigo vía telefónica el 15 de abril del 2013 para darte la fecha y horario de la entrega del premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga #2000, col. Santa Fe, delegación Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación en original y fotocopia y la revista Club Nintendo de abril. Los empleados y familiares de Editorial Televisa y Hasbro no podrán participar en esta promoción. El uso de los productos no es responsabilidad de Editorial Televisa.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 28 de enero de 2013. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco

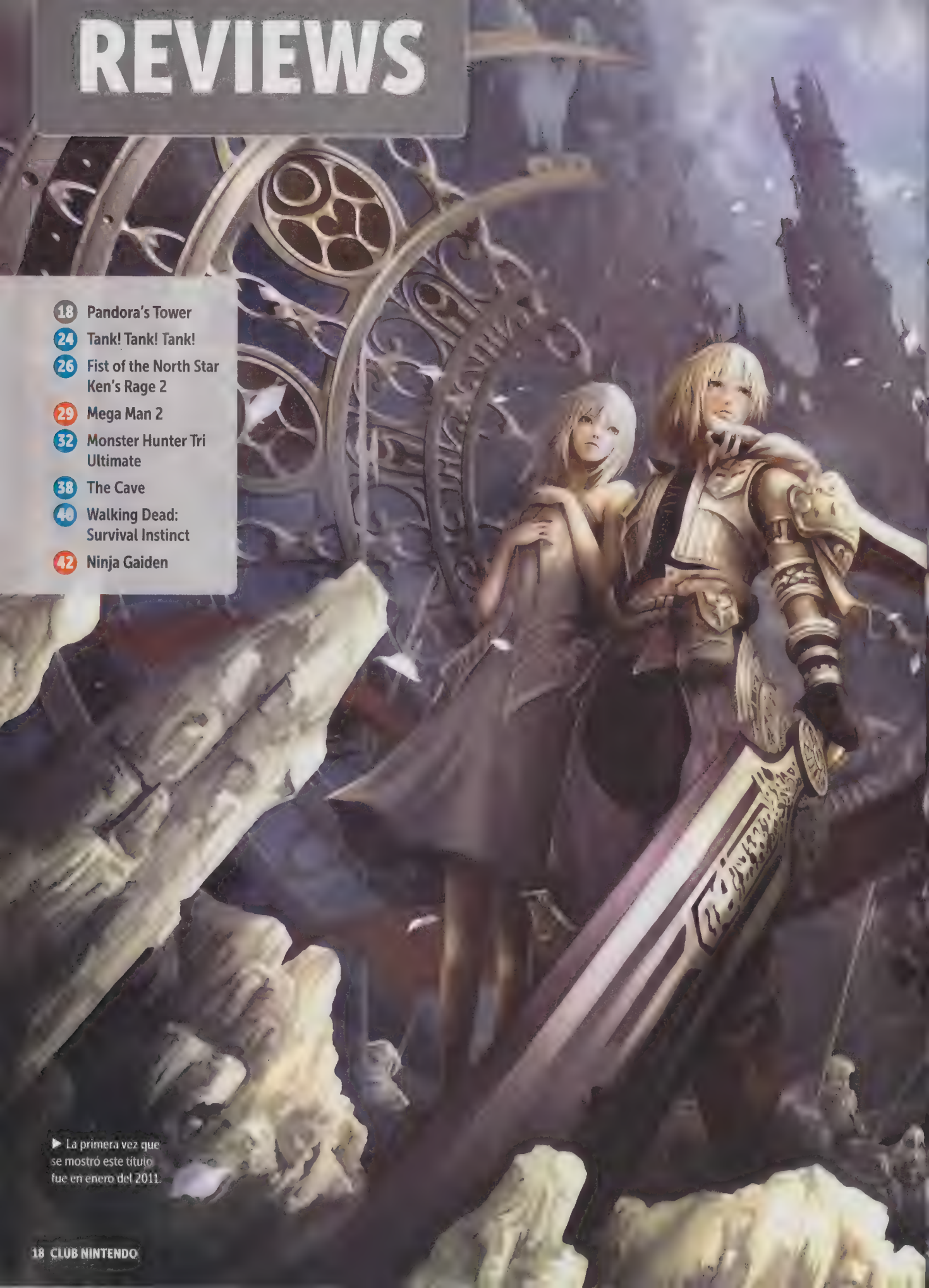
MIRA QUIEN REGRESÓ

SOLO PARA NINTENDO 3DS™

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.
Nintendo 3DS y e trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo

REVIEWS

18 Pandora's Tower
24 Tank! Tank! Tank!
26 Fist of the North Star Ken's Rage 2
29 Mega Man 2
32 Monster Hunter Tri Ultimate
38 The Cave
40 Walking Dead: Survival Instinct
42 Ninja Gaiden



▶ La primera vez que se mostró este título fue en enero del 2011.

Pandora's Tower

Exitosa coproducción de Nintendo y Ganbarion

La existencia puede parecer aburrida en ocasiones, pero es el preludio de una aventura épica, para la cual debemos estar preparados siempre, no sólo para enfrentarla, sino para superarla, únicamente así marcaremos nuestra leyenda en este mundo.

- Compañía: Xseed Games
- Desarrollador: Gambarion/Nintendo
- Categoría: Acción/RPG
- Jugadores: 1
- No tenerlo es como poseer un NES sin Super Mario Bros 3.

Los juegos descargables han sido siempre una opción en el medio, no sólo para las consolas caseras o portátiles, sino también para teléfonos celulares, pero jamás habían tenido estas dimensiones, verdaderas obras maestras que son capaces de llevarnos a otros mundos, tierras desconocidas que esperan por valientes guerreros. Trine 2 para Wii U es un ejemplo claro de lo que se puede lograr con dedicación y las herramientas correctas, la perfecta armonía entre gráficos y *gameplay*; una auténtica maravilla que en esta entrega exclusiva para los jugadores de Nintendo deja el estándar muy alto en la eShop, donde debemos olvidarnos de juegos de diversión simple y monótona, pues ahora pueden ofrecernos trabajos complejos, historias apasionantes, como esta que, te aseguramos, la recordarás siempre. Una experiencia única.

Sangre y violencia
Temas medianamente sugestivos

© 2013 Xseed Games

Emprende un fantástico viaje por tierras majestuosas para romper una maldición

► Lo que alguna vez inició como amistad, se convertirá en algo mayor.

► ¡Contemplen las Trece Torres! El lugar que oculta cientos de misterios.

También de Ganbarion...

One Piece Grand Battle! 2 pertenece a otra de las populares series de este desarrollador nipón. Por desgracia, ninguna de sus entregas llegó a nuestro continente.

Una aventura cargada de emociones y sentimientos que, por amor, te hará enfrentar todas las adversidades

Un género poco explotado

Recientemente, la tendencia en videojuegos ha ido en favor de los *First Person Shooters* o a aquellos de aventura/acción, dejando atrás los emblemáticos desarrollos que antes eran más comunes (más notable en la época de Super Nintendo); sin embargo, hay compañías que aún se atreven a llegarle a ese sector de videojugadores y, de paso, conquistar a muchos que descubren la verdadera estética de un videojuego: su argumento.

Así, Ganbarion se luce con esta pieza creativa exclusiva para Wii, que quizá no tenga el empuje tan fuerte de otros títulos del género; pero la experiencia de juego que tendrás cuando completes tu misión será un deleite. Más cuando modifiques tus acciones para mejorar la afinidad con **Elena**, y así puedas conseguir cada uno de los seis diferentes finales que te ofrece esta aventura.

Amistad entrañable

El juego te da la bienvenida con un video que muestra a los personajes principales. **Aeron**, joven soldado del reino de Athos, y **Elena**, una chica a quien conoció pocos años atrás cuando ella lo encontró inconsciente debido a sus heridas de guerra (desde entonces, se volvieron muy cercanos, a pesar de que sus reinos están en guerra). Es el día del Festival de la Cosecha, y la hermosa y talentosa **Elena** fue la elegida para cantar ante todo mundo; pero lo que debió ser un día de júbilo y festejo, se tornó oscuro y caótico cuando un grupo de monstruos atacó por sorpresa, para luego liberar un hechizo sobre la cantante. Inmediatamente, **Aeron** va en su auxilio y la conduce por una ruta de escape segura, allí se encuentran a **Mavda**, una mercader que les ayuda en el escape. Paulatinamente, ella se va enfermando, por lo que la comerciante indica que **Elena** se está transformando lentamente en una criatura, dejando atrás su identidad humana.

▼ Los ataques son realmente poderosos y fáciles de realizar.

◀ ¿Te imaginas una secuela en Wii U?

▲ Habrá enemigos inmensos. ¡No te rindas, lucha hasta el final!

Comienza la aventura

Al darse cuenta de la situación, **Mavda** indica a **Aeron** que existe sólamente una posibilidad para evitar que la chica sufra un fatal desenlace... ir hacia las Trece Torres y conseguir la carne de las grandes criaturas que habitan dicho lugar, para después alimentar a **Elena** y así lograr salvarla.

También hallarás enemigos de menor tamaño, los cuales igualmente dejarán pedazos de carne, con la que podrás ralentizar el proceso de transformación. Para lograr esta hazaña, nuestro héroe necesitará enfrentar un sinfín de retos a través de complicados parajes, apoyándose de sus armas y la habilidades únicas que le serán dadas mientras logres nuevos avances.

De inicio, contarás con la espada, así como la funcional cadena Oraclos –que te será entregada por **Mavda**–, bastante funcional para columpiarte o trepar por muros de difícil acceso (similar a la que utiliza **Link** o **Samus**), así como para recolectar la carne de las distintas criaturas. Por supuesto, la cadena será de gran utilidad al momento de los combates, golpeando directamente o atrapándolos con fuerza, la cual podrás incrementar luego de que derrotes a cada uno de los enemigos principales.

En tus manos está su destino...

¿Qué estás dispuesto hacer por salvar a la chica?

Elena
Víctima de una maldición que transforma lentamente su cuerpo en una bestia. Si la mutación se completa, morirá.

Aeron
Originario de la ciudad de Athosian, el joven guerrero de 22 años deberá enfrentar el mayor de sus desafíos.

Tres titanes despiden al Wii de Nintendo

El estilo clásico de los juegos de rol nipones, combinado con elementos de acción y aventura.

Luego de múltiples especulaciones sobre su llegada a nuestro continente, estos tres colosos ya estarán disponibles y se convertirán en piezas de colección para Wii, por lo que te recomiendo que no pierdas la oportunidad de checarlos y disfrutar sus historias al máximo. ¿Cuál es tu favorito?

The Last Story

El resurgir de Hironobu Sakaguchi con su apasionante estilo de narrar historias audiovisuales que fueron la inspiración de **Final Fantasy**.

Xenoblade Chronicles

Con la experiencia de **Xenosaga**, Monolith Soft entrega esta épica aventura individual en un mundo invadido por criaturas gigantes.

Pandora's Tower

En una aventura shakespiriana, dos personajes de reinos enemigos vivirán una odisea en nombre de la amistad y el amor.

Tipos de control

En **Pandora's Tower** existen distintas formas de control, es decir, ya sea que prefieras la practicidad del Classic Controller (Pro/normal), o aproveches las innovaciones del Wiimote + Nunchuk. De esta última forma, será más fácil realizar las acciones de la cadena, al apuntar directo a la pantalla (con Wiimote) para desplazar un pequeño puntero de color azul, mientras que con el *pad* del Nunchuk te encargas de mover al protagonista libremente a través de los distintos escenarios.

La cadena funcionará en múltiples ataques combinados con la espada Athosian, generando movimientos brutales (el poder de tus armas se incrementa con cada nivel extra obtenido) que acabarán con tus enemigos en pocos segundos.

Conforme ganes experiencia y domines algunos niveles, te serán dadas otras armas, como las espadas gemelas que obtienes en la Wellspring Steeple; la guadaña obtenida en la Ironclad Turret, o la Explosive Stake hallada en Sheerdrop Spire. Cada arma inicia con cierta cantidad de puntos de ataque y deberás considerar su peso y rango para ver qué tan conveniente es en los momentos necesarios; claro, cada una podrá mejorarse con distintos materiales, hasta llegar a su nivel máximo (10).

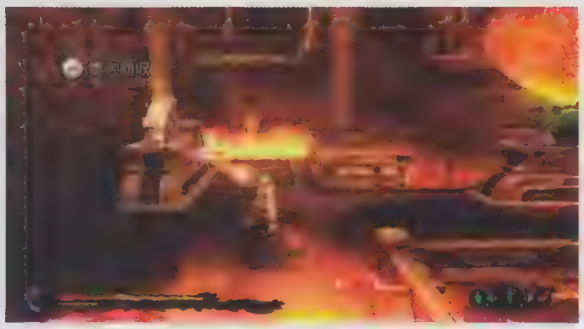
Diferentes finales

La experiencia de juego vuelve a este título un exponente digno de la aventura, disfrutarás de los diálogos y las acciones que terminen dándote más pistas de la historia; como las razones de por qué **Elena** fue la víctima de tal atrocidad; así como de la estrecha relación que sostienen ambos personajes principales. Esta misma situación afectiva será pieza fundamental para conseguir los diferentes finales (seis en total: Final Malo, Rango D, Rango C, Rango B, Rango A y Rango S). ¿Qué determina cuál obtengo? Básicamente el nivel de afinidad que consigas con **Elena**, así que procura llevarle carne a tiempo, mantenerla tranquila y relajada, así como ofrecerle algunos obsequios.

◀ Contempla la aparente tranquilidad de una realidad siniestra.

▼ Busca los misterios que oculta cada una de las Trece Torres.

▲ Aprende a utilizar tus armas y nada te detendrá.



▲ Las fuentes de luz dan reflejos impresionantes.

Los fans lo pidieron, Nintendo los escuchó, ¡este es el resultado de luchar por lo que desean!

Operación Rainfall

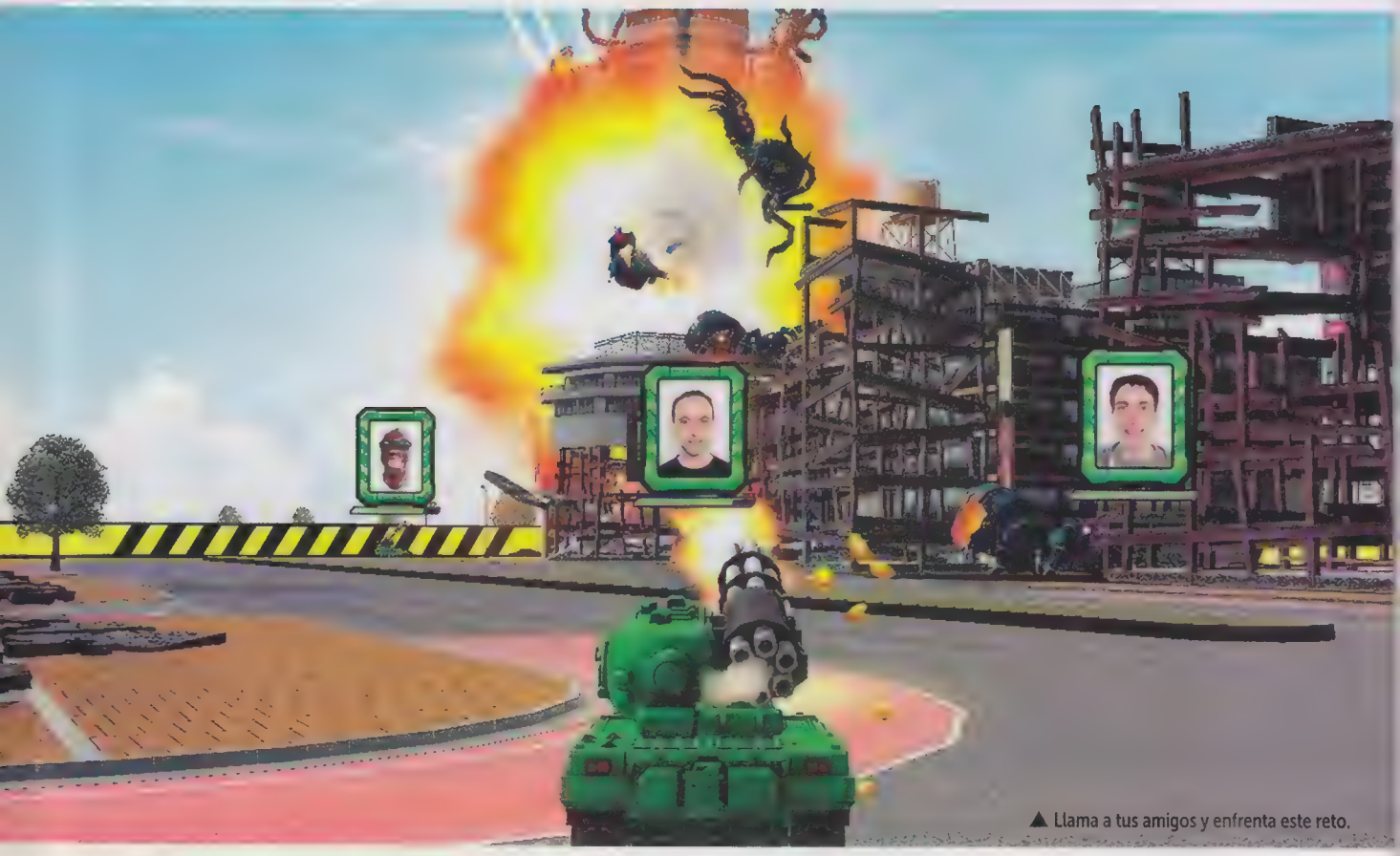
Cuando quieres realmente algo, lo mejor es expresarte, hacerte notar, pues de lo contrario, jamás nadie sabrá tus necesidades. Así, cuando se dio el anuncio de los tres grandes titanes que llegarían para cerrar magestuosamente el ciclo de vida de Wii (**Xenoblade Chronicles**, **The Last Story** y **Pandora's Tower**), todo mundo quedó emocionado, primeramente los nipones, ya que ellos conseguirían sin problemas estas preciadas entregas, más tarde los europeos, pues pronto se anunció su estreno en dichos territorios, pero en América... fue un caso diferente, debido a que Nintendo se mantenía hermético y no muy convencido del lanzamiento de tales juegos.

Sabiendo eso, un grupo de fans inició la llamada Operación Rainfall, que consistió en hacer notar a NOA que los jugadores de este continente también queríamos las tres aventuras. Se enviaron cartas, tableros y demás medios tan insistentemente, que seguramente su voz fue escuchada; además que no dudo que Nintendo haya tenido en mente su estreno en América desde un principio, sólo que quizá su estrategia fue volver objeto de deseo estas aventuras, para que los ojos de todos los jugadores de Wii estuvieran al pendiente de su distribución.

Sea cual sea la razón, si por el llamado de los fans o por crear espectativa, lo real es que son juegos de inmensa calidad, que demuestran lo poderoso de Wii y cómo un buen desarrollo depende también de la creatividad e inteligencia de los programadores. ¿O no?

Gran triada logra Pandora's Tower al combinar excelente *soundtrack*, más elementos audiovisuales de calidad y *gameplay* bastante práctico.

RANKING CN 8.5



▲ Llama a tus amigos y enfrenta este reto.

Tank! Tank! Tank!

Batallas multijugador en HD

- Compañía
NAMCO BANDAI
- Desarrollador
NAMCO BANDAI
- Categoría
Acción
- Jugadores
1-4
- Opinamos
Divertido para un rato con los amigos.

Desde hace décadas, el tópico bélico ha sido un buen motivo para crear un videojuego, hay varios como **Battlefield**, **Call of Duty** o **Ghost Recon**, que se apegan mucho a la realidad de conflicto armado, pero desde décadas antes, la batalla en tanques ya se vivía con intensidad.

De los últimos de este género tuvimos **Battle Tanx: Global Assault** (1999, N64) diseñado por 3DO, honestamente no estaba tan bueno y no me extrañaría que lo desconozcas.

Ahora, más de una década después, NAMCO BANDAI pone la vista en los juegos de tanques y desarrolla una entrega exclusiva para Wii U, aprovechando las funciones multijugador que posee la consola para que la guerra se vuelva más intensa que en cualquiera de los títulos –de tanques– que hayas jugado. El objetivo principal es dispararle a diversos monstruos que aparecerán en cada escenario, para ello contarás con poderosos cañones, misiles o ráfagas de balas que podrían perforar cualquier tipo de edificio. No creas que tus enemigos serán bestias ordinarias... a éstas bastaría con uno que otro balazo para hacerles caer; aquí encontrarás criaturas mecánicas potentes –e inmensas– que bien podrían parecer extraídas de una película nipona; por ejemplo, dragones metálicos de tres cabezas, tarántulas de más de cinco metros de altura (o más) y muchas otras creaciones de la tecnología que estarán esperándote para saber ver si eres capaz de salvar a la ciudad.

Toma una fotografía con la cámara de Wii U y utilízala como tu avatar

Modos de juego

Además del modo de historia, **Tank! Tank! Tank!** cuenta con opción cooperativa para cuatro jugadores simultáneos, convirtiéndose en una verdadera batalla campal para destruir edificios y eliminar grandes bestias; también está el modo cooperativo o competitivo VS, siendo el medio más adecuado

E 10+ ESRB
Violencia animada.

© NAMCO BANDAI

▲ Ten mucho cuidado con estos misiles tiburón

▲ Hubiera sido genial formar tanques con piezas de monstruo.

para comprobar quién es el verdadero estratega militar de **Tank! Tank! Tank!**; por último, en la modalidad **Kong** podrás poner tu fotografía en la cara de **Kong** y ser el enemigo a enfrentar con tus amigos. Sin embargo, es en la parte individual donde tendrás la oportunidad de mejorar las características de tus vehículos, e incluso ganar alunos tanques nuevos mientras subes de nivel y mejoras tus habilidades de puntería y movimiento.

¿Qué tanto vale la pena? En realidad es un título divertido, pero tal como ocurre con **Nintendo Land**, será bueno para pasar un rato agradable con los amigos o familiares, sin embargo le falta más variedad para que pudiera llegar a ser tan adictivo como otros títulos, quizá más tipos de combate, enfrentamientos con tanques y aviones, por qué no, hasta una que otra misión como cuando conduces el Landmaster en aquella legendaria misión de **Star Fox 64**, ¿no les gustaría un juego completo con ese tipo de acción en tanque?

En cuanto a la personalización, en **Tank! Tank! Tank!** hallarás diferentes tipos de plantillas con cascos, tipos de cara y otros elementos visuales para hacer más divertido tu avatar, y ganarás más imágenes conforme logres objetivos en la misión individual. Por último, hace poco se anunció que en Europa, este título se volvería *Free to Play*, es decir, podrías bajar el juego desde la eShop y jugar algunas misiones de forma gratuita, pero si quieres la experiencia de juego completa, tendrías que pagar algunas microtransacciones para desbloquar el resto de los modos de juego. Ese modelo de negocios no ha llegado a nuestro continente, así que aquí sólo lo podrás encontrar como compra en formato físico o de forma completa en su versión digital.

Combate en los años 80

ATARI

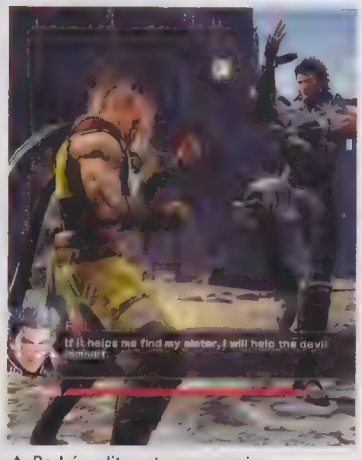
Hace 33 años, también había juegos bélicos, como esta joya que se produjo para Atari 2600

La falta de variedad (enemigos, escenarios) en la experiencia de juego individual y multijugador, hacen que este título no brille como debería.

RANKING **CN 6.0**

▶ Conquista los retos y mejora tu tanque.

▲ Cada guerrero tiene su propio estilo



▲ Podrás editar a tus personajes

Fist of the North Star: Ken's Rage 2

- Compañía
Tecmo Koei
- Desarrollador
Tecmo KOei
- Categoría
Acción
- Jugadores
1-8
- Opinamos
¿Qué estaban pensando al programarlo?

Temas Sugestivos
Lenguaje moderado
Violencia

© Tecmo Koei

Una obra clásica llega a Wii U

Seguramente que si eres fan de la animación japonesa, alguna vez habrás escuchado este nombre, **Fist of the North Star**, una saga clásica que después de mucho tiempo por fin vemos adaptada para consolas de Nintendo, en este caso para Wii U.

La historia que se maneja es la siguiente. El planeta está desolado, ya nada es como antes, todo debido a la Tercera Guerra Mundial; después de tan terrible suceso, existe sólo un pensamiento en cada una de las personas que lograron sobrevivir: el agua. Este preciado elemento se está agotando.

Como la lógica lo indica, al acabarse el agua la vida no puede seguir, así que las guerras comienzan entre los pequeños pueblos por el vital líquido.

Quien sea más fuerte, tendrá ventaja, es por eso que aparecen algunos guerreros que aún conservan algo de humanidad en sus cuerpos y lucharán por lograr un equilibrio en un mundo lleno de conflictos y caos.

Honestamente, el concepto es muy bueno, sobre todo si has leído o visto algunas de las obras originales en anime o manga; logran un toque de tensión bastante original que se mantiene en todo momento, pero aquí debemos decir que es mérito de los autores del manga, y no tanto del videojuego.

Muy bien, ahora pasemos a lo importante, el *gameplay* de este título así como sus opciones.

Primero tendremos el modo de historia clásico, donde controlas a un personaje y debes avanzar sin más que preocuparte que recibir menos golpes que los que das, se puede decir que es un estilo *arcade* donde no importa mucho tu desempeño, sino los resultados.

Líderes en el campo de batalla

Te presentamos algunos de los personajes que encontrarás dentro de esta aventura en un mundo apocalíptico

Rin
No solo es una bella mujer, también una gran guerrera que prefiere el combate a distancia.

Kenshiro
Como protagonisa del juego, es el más balanceado de los personajes, gran defensa, movilidad y ataque.

Bat
Otro guerrero que prefiere la lucha cuerpo a cuerpo debido a su gran fuerza y velocidad en los puños.

El primer puño

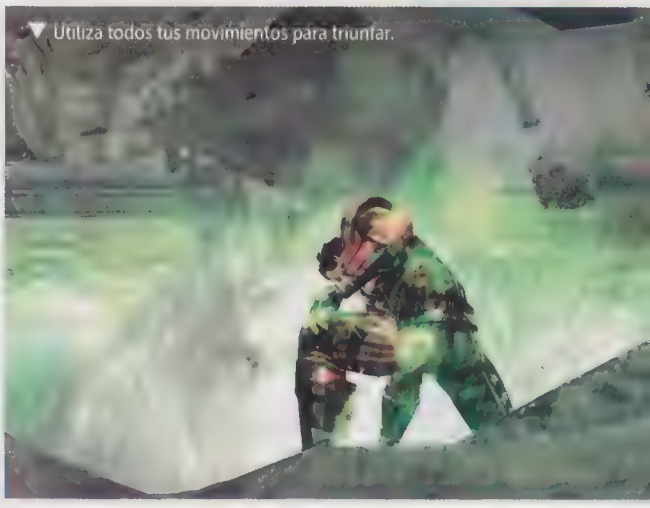
Fue en 1983 cuando vio la luz por primera vez el manga de esta gran obra, el cual dejó de publicarse en 1988 en Japón.

También contaremos con el modo Leyenda, en el que debes elegir a un guerrero y llevarlo a diferentes ubicaciones para solucionar conflictos o bien provocarlos, depende mucho de las decisiones que tomes a lo largo de la jornada, esto es algo muy interesante, ya que tu marcarás el destino de tu protagonista en todo momento.

Combate al mundo

Si bien las opciones anteriores tienen su grado de diversión (del cual te vamos a hablar más adelante), sin duda la mejor cualidad de esta obra es que se puede disfrutar en línea con varios amigos, exactamente hasta ocho, lo que da como resultado una gran variedad de opciones, ya sea cooperativo para dos personas, o en equipos de cuatro integrantes cada uno, donde tendrán que rivalizar en escenarios bien estructurados por el control de la zona.

Al avanzar en esta modalidad, podrás adquirir algunos elementos extra para tus personajes, además de que contará con algunos DLC para que cambies el aspecto de los protagonistas, como su vestimenta, por ejemplo.
Sólo esperamos que los siguientes DLC que tenga este título representen verdaderos extras, por ejemplo misiones alternas, más personajes o hasta modalidades de juego en línea, ya que si se limitan a accesorios y cambios de vestuario, la verdad es que no va a tener mucho éxito. Sin embargo, ese realmente es un problema menor si lo comparamos con la movilidad y las técnicas de los personajes. Vamos a explicarte la razón por la cual este título que parecía una revelación, se queda sólo en eso, en una promesa de algo que pudo ser excelente.


Utiliza todos tus movimientos para triunfar.

Reúne a tus amigos para la modalidad en línea, sin duda la mejor opción del juego

▲ Visualmente, el título es bastante bueno.

▲ Algunos movimientos te permiten atacar a distancia.

▲ En varios cinemas te enterarás de la trama.

▼ Planea bien tu estrategia en la batalla.

El segundo puño

La animación duró tres años, de 1984 a 1987, con excelentes resultados.

El *gameplay* está inspirado en la serie **Orochi Warriors**, es decir, debes enfrentar a decenas de enemigos en escenarios pequeños donde lo importante es terminar lo más rápido posible, de preferencia usando varias técnicas, pero es justo aquí donde falla el juego.

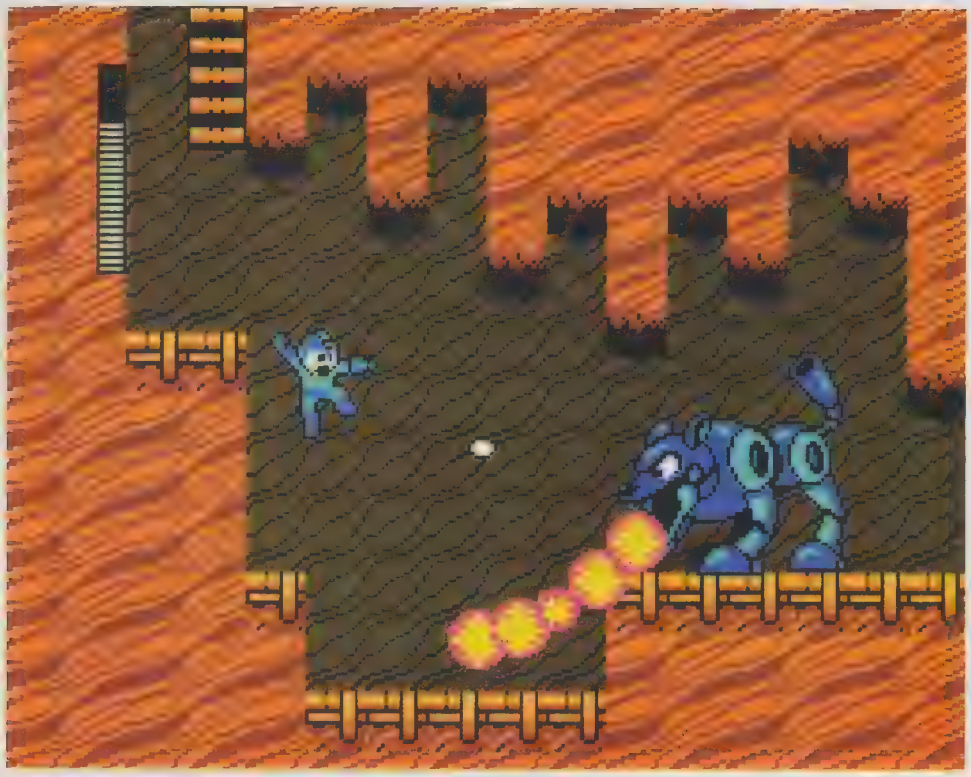
Comenzarás haciendo un combo con algunos golpes y una patada, después conseguirás más combos, que añadirán movimientos especiales, pero... bien puedes seguir todo el juego usando el mismo combo y no se verá afectado tu desempeño, es decir, la dificultad es muy baja, los enemigos no te retan, no te obligan a usar un repertorio amplio de tus técnicas, quizá sólo los jefes finales, ahí si tienes que emplearte a fondo, pero fuera de eso, la palabra repetitivo es la que mejor describe la mecánica en los modos para un solo jugador.

Desde nuestro punto de vista, les faltó mucho trabajo en ese apartado, más cuando el género tiene tantos exponentes tan buenos, como lo es la misma serie en la que está basado esta obra; tal vez exista una tercera parte, en la que se cambien todos estos errores, de lo contrario lo mejor será que así se quede, un título que pasará sin pena ni gloria.

Si eres un seguidor de la animación o del manga, tal vez te agrade el modo de historia, de otro forma, considéralo sólo para jugar en línea.

RANKING CN 6.0

Muchos seguidores esperaban este juego, merecían un mejor producto final



▲ Si notas que no causas mucho daño a tu rival, cambia tu arma y checa la diferencia.

▲ Quizá no haya nuevos proyectos de este personaje, pero los clásicos, valen la pena.

▲ A lo largo de tu misión, conocerás enemigos difíciles y otros muy sencillos.

Mega Man 2

Disfruta un clásico en la comodidad de tu N3DS

• Compañía
Capcom
• Desarrollador
Capcom
• Categoría
Acción
•Jugadores
1
•Opinamos
He aquí uno de los juegos más difíciles.

En la época dorada de los juegos de NES, surgieron un sinfín de buenos títulos. Las compañías ofrecían nuevas franquicias que sorprendían. Una de las IP más prometedoras de aquél entonces fue **Mega Man** (NES), que contó con el talento de Keiji Inafune, y presentaba un pequeño humanoide de color azul con poderosos brazos los cuales lanzaban todo tipo de armas para enfrentar a enemigos robóticos de características similares.

Un año después, llegó la secuela, **Mega Man 2**, que es la que ahora podrás descargar de la eShop de Nintendo 3DS en su formato original, es decir, lamentablemente no hicieron un *remake* que permitiera el efecto de profundidad; pero qué más da, el juego como tal vale mucho la pena. Seguramente te sorprenderá por su grado de dificultad (que ya es bastante raro encontrar en estos días), además de la sencillez de diseño de los entornos y personajes, así como música típica de 8 bits que pondrá contentos a tus oídos.

La historia del juego nos cuenta que llegó un momento donde el maligno **Dr. Wily** decidió utilizar a los robots para su propio beneficio, transformándolos en máquinas de ataque en lugar de apoyo. Conforme sus planes siniestros iban en aumento, el própio **Mega Man** (o **Rock Man** como se le conoce en Japón) pide que le hagan los *d* necesarios para combatir a los androides que anteriormente consideraba como sus hermanos, éstos son: **Metal Man**, **Air Man**, **Bubble Man**, **Wood Man**, **Quick Man**, **Crash Man**, **Heat Man** y **Flash Man**, todos con características y poderes únicos que, al vencerlos, te serán otorgados para utilizarlos en contra de otros enemigos (dependiendo de la debilidad de cada Robot Master, será el nivel de daño que le haga un tipo de arma específico). **Mega Man 2** es una buena opción como descarga digital, más aún si jamás lo has jugado.

Ojalá Capcom se decidiera a desarrollar una aventura completamente nueva de este gran personaje y no sólo *remakes* de juegos clásicos.

CN 9.0

Una de las ventajas es que, a partir de esta secuela, ya se podían utilizar los *passwords*

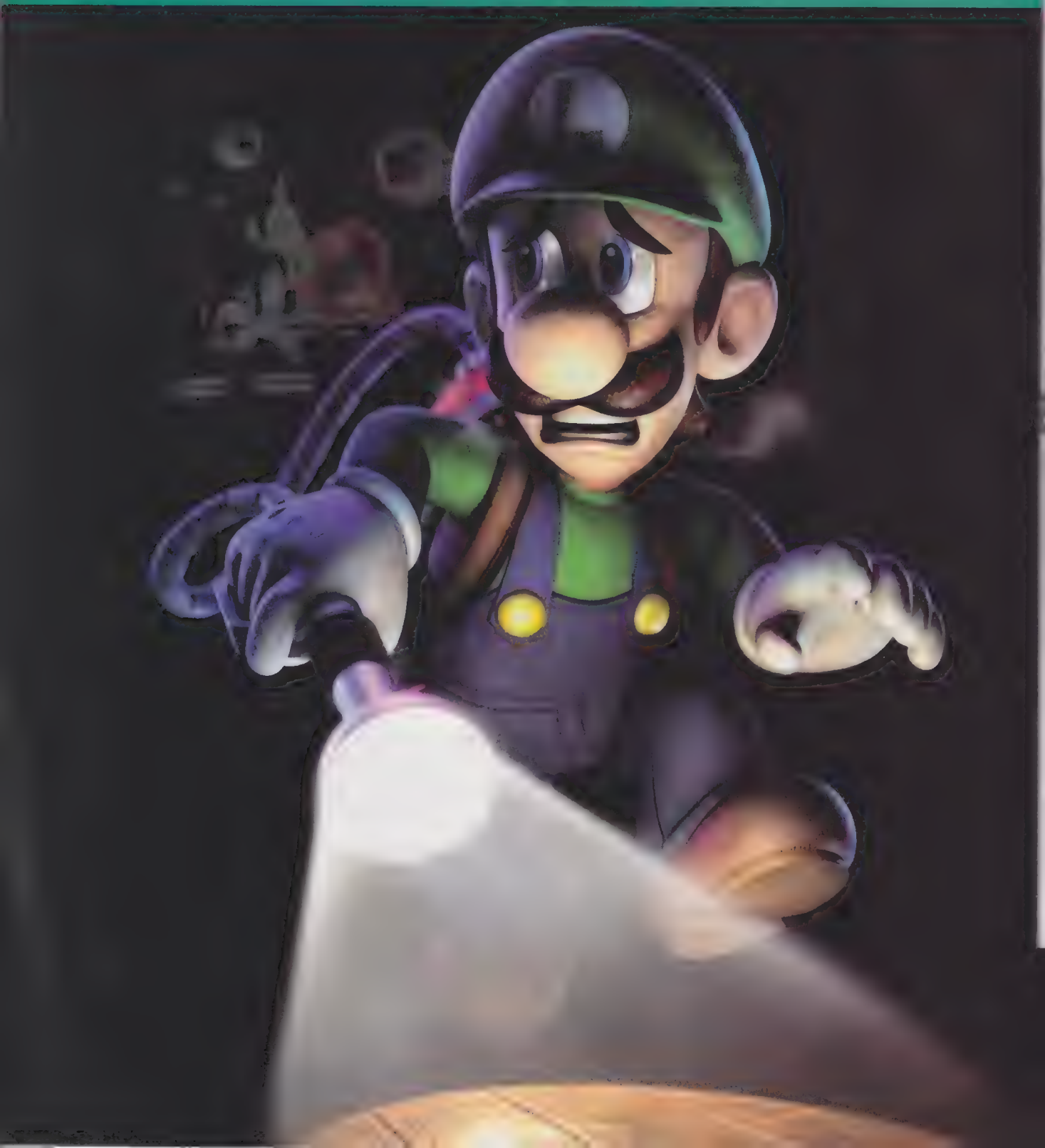
EVERYONE E

Violencia animada.

© Capcom

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo



¡SIGUE JUGANDO!

¿Sabías que varios de los accesorios de Wii™ son compatibles con Wii U™?

Consulta disponibilidad en tiendas. Los accesorios se venden por separado.

Wii U and Wii are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo

Wii U

Nintendo

▼ El cambio gráfico [illegible] todos los elementos [illegible] pantalla.

▼ Muchas armaduras nuevas nos esperan en este juego.

Monster Hunter 3: Ultimate

- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Género **Acción/aventura**
- Jugadores **1-4**
- Opinamos **Obra maestra**

Sangre
Violencia animada

© 2013 Capcom

Llegó el momento de que inicie la cacería

Honestamente, este es el juego que más habíamos esperado en lo que va de este año para Wii U. **Monster Hunter** es de esos conceptos que refrescan la industria, es un verdadero fenómeno que ha dejado Japón para conquistar el mundo, lo cual ocurrió con la versión para Wii, que podemos asegurar sin problemas que es uno de los mejores títulos para la consola.

Hace algunos meses, todos esperábamos que Capcom anunciara **Monster Hunter 4** para América, al menos la versión 3G para Nintendo 3DS, realmente todos queríamos continuar cazando, nos atrevemos a decir que ese era uno de los pasos que nadie deseaba dar, dejar el control de Wii junto a **Monster Hunter Tri** debido al cierre de los servidores de Capcom, pero, por fortuna, la compañía dio una extraordinaria sorpresa al anunciar que la versión **Ultimate** llegaría en marzo,

Ahora que está en nuestras manos, vamos a contarte todas las novedades que te ofrecerá este gran juego, el cual simplemente no debes perderte.

Busca tu lugar en el mundo

Monster Hunter es un juego de aventura y acción con elementos RPG, en el cual tomas el rol de un cazador novato, quien poco a poco debe mejorar sus habilidades para ayudar a su pueblo no sólo a terminar con las criaturas que habitan la región, sino también para contribuir con recursos para el crecimiento de la misma.

Ahora bien, aquí viene la parte compleja del título, no creas que de inmediato te enfrentarás a dragones enormes con espadas más grandes que la de **Nightmare**

Cazador atento vale por dos

Conoce todas las indicaciones en pantalla.

Paquete europeo

Para Europa se hizo oficial un paquete al estilo de Zombi U, que incluye Monster Hunter Wii U de bajo y un control Pro... sentado.

La mejor manera de vivir **Monster Hunter** es en las partidas en línea, en esta modalidad es simplemente perfecto

de **Soul Calibur**, no, tanto las armaduras como las armas debes ganártelas, y es ahí donde se encuentra el verdadero reto de la obra.

Al comienzo, tendrás una armadura de metal, básica, que lejos de mantenerte seguro, sólo sirve para que no salgas desnudo a las cacerías; toma aproximadamente diez horas de juego tener una armadura decente, al igual que una arma que sea algo más que un cuchillo gigante.

Sí, todo este inicio en tu vida de cazador resulta pesado, ya que los monstruos, aunque sean pequeños, representarán un reto enorme, te agotarás casi todo el tiempo que tengas por misión para poder vencerlos, pero una vez que superes este tiempo, todo lo demás es diversión absoluta, una de las experiencias más completas que jamás podrás jugar, realmente te pones en la piel de un cazador, quien debe recorrer desiertos, bosques, montañas, pantanos, buscando a las criaturas que necesita para mejorar sus armaduras... sí, las piezas para mejorar tu vestimenta no las vas a comprar en la tienda, debes ganarlas con partes de los monstruos, como garras, cola, cuernos o sangre, claro está que mientras más fuerte sea la criatura a la que pertenecen, tus armas y armaduras serán mejores.

Se incluye un modo de historia para un sólo jugador, el cual te introduce de manera correcta a todo lo que es **Monster Hunter**, pero lo cierto es que representa el modo "B" de la obra, ya que está totalmente orientado para el multijugador en línea hasta para cuatro personas, es ahí donde realmente se disfruta.

▼ Comunícate con tus compañeros mediante un chat.

Viejos conocidos

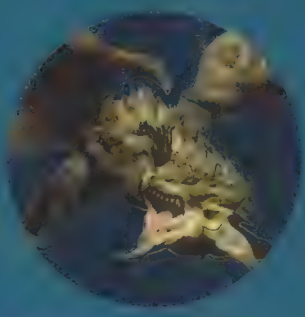
Salvajes criaturas que regresan por revancha.

Barroth

La armadura de este feroz monstruo te ayudará durante las primeras horas en el modo en línea.

Uragan

Es bastante molesta cuando rueda. Concentra tus ataques en su mandíbula, te será de utilidad en armaduras.



Rathian

Todo un deleite enfrentar a esta criatura, mantente alerta a sus ataques de fuego, podrían terminar contigo en segundos.

Lagiacrus

Era uno de los monstruos finales en la edición pasada, está de regreso en una de sus mejores versiones, **black**.

Cuatro cazadores

Aunque muchas de las piezas para armaduras las puedes conseguir jugando en solitario, la mejor manera para obtenerlas es cazando en equipo con tus amigos. En esta modalidad, las criaturas no sólo son más agresivas, sino que también son más poderosas después de que llegas al nivel 31 en tu rango, momento en el que tienes que enfrentarlos una vez más para conseguir corazas más fuertes, así como armas con mejor ataque.

La estrategia es básica para poder terminar las misiones, no se trata de ir a pegar sin sentido, aquí tienes que apoyarte y coordinarte con todo tu equipo, para lo cual debes platicar muy bien con ellos desde que te encuentras en la ciudad, antes de partir a la cacería, esto se logra mediante un chat de texto que encontrarás en la parte inferior izquierda de la pantalla, en el cual puedes escribir con el GamePad o también usando frases predeterminadas para volver el diálogo más dinámico.

Por alguna extraña razón, a diferencia de la versión de Wii, no se había contemplado la opción de conectar un teclado USB a alguno de los puertos de la consola, ya que se pensó que con el que se incluía en el GamePad era más que suficiente, pero la verdad es que ya todos estábamos acostumbrados a usar uno físico, por lo que no le quedó más remedio a Capcom que lanzar una actualización desde el primer día para que fuera compatible con este tipo de periféricos, que la verdad permiten una experiencia mucho más completa, ya que en el GamePad era algo lento, aunque eso sí, mucho mejor que estar buscando letra por letra con el Pad o el *Stick*, aún así no son las únicas vías que nos permiten estar en contacto con nuestros amigos durante todas las misiones, ya que también se mantiene la opción de *chat* por voz, como en la entrega pasada.

▲ Así es, un Barioth en el desierto, ¿crees estar listo para este reto?

Nuevos enemigos

En esta ocasión, la victoria no será tan fácil.

Brachydios

El monstruo emblema de esta nueva versión es justamente este, su fuerza no te dejará mucho tiempo para pensar, así que intenta atacarlo en grupo.

Zinogre

Si pensabas que ya habías sufrido bastante con otros monstruos, prepárate para enfrentar a **Zinogre**.

Plesioth

Un pez volador con el poder de un Rathian, se volverá un dolor de cabeza, sobre todo cuando se encuentre en el mar.

Lagombi

Este enorme conejo te confundirá con sus giros y movimientos rápidos, lo mejor es atacarlo con martillos.

¿Qué fue lo que dijo?

La verdad es que, aunque en Wii podíamos usar el Wii Speak para poder comunicarnos con el resto de los integrantes de la cacería, luego de un rato lo terminábamos desconectando debido a que no se escuchaba muy bien y se volvía confuso quedar de acuerdo, de hecho, en ocasiones hasta se podía escuchar la televisión de alguien, ladridos de perro y hasta las pláticas familiares, lo cual terminaba con la magia.

Para evitar lo anterior, se ha optado porque sea el GamePad quien con su micrófono permita comunicarnos, al estilo de lo que se vio en **Mass Effect 3**, lo cual es fantástico, sobre todo si usas unos audífonos.

Pasemos ahora a las opciones de control, en Wii la única opción viable era usar un Control Pro, ya que la combinación de Wiimote con Nunchuk era realmente para volverse loco, pero ahora en Wii U la situación es muy diferente, nos brinda tres opciones para controlar a nuestro cazador, la primera es con el GamePad, donde la pantalla juega un papel muy importante; ahí verás todas las opciones y podrás activarlas sólo con tocarlas, algunas son muy simples, como los gestos, pero otras son mas útiles, por ejemplo la patada o los ítems, son accesos rápidos que facilitan la vida bastante.

Jugar con el GamePad es muy cómodo, pero la opción que nosotros recomendamos es con el control clásico, ya sea el de Wii o bien el de Wii U, se mejora mucho la experiencia, además de que el GamePad queda libre para que la utilices como teclado o bien para algunas funciones extras, como las que te comentamos, para esto es necesario que la coloque sobre alguna de sus bases, resulta una combinación perfecta.

Algunos combos han cambiado, ya no siguen la misma secuencia, pero sí se pueden marcar, sólo ubica los nuevos botones. Por mencionarte uno de estos cambios, tenemos la famosa y amada por todos los cazadores, hacha-espada, sus cortes se siguen realizando igual, pero si decides mantener el botón R presionado, ahora te cambiará el estado de la arma en lugar de alterar los ataques. Por otro lado, si presionabas el botón de "más" en Wii, activabas el elemento de tu hacha-espada para provocar un gran daño, ahora, si haces esto, no ocurre, debes presionar los dos botones de ataque el mismo tiempo para liberarlo; situaciones como esta, las encontrarás en el resto de las armas, sólo es cuestión de probar.

Recorre las zonas del mapa en orden para encontrar a los monstruos que deseas cazar

▲ Antes de partir a la misión, acuerda con tu equipo los ataques.

Encuentra tu estilo

El título cuenta con varios tipos de armas, no todas son aptas para todos los jugadores, tienes que pensar bien en tu estilo de juego, algunas son muy pesadas, otras más ligeras, debes tomar esto en cuenta al momento de decidir cuál emplearás.

La primera opción de todo cazador es la espada larga, tiene gran potencia y permite cubrirte, pero demasiado lenta, otra buena opción –de hecho de nuestras favoritas–, es el martillo, te permite golpes rápidos y poderosos, pero no te puedes cubrir, por lo que debes estar atento para esquivar ataques enemigos.

En esta nueva versión, se han agregado algunas armas muy interesantes, como el arco, ideal para cacerías en grupo, un gran apoyo para atacar a distancia, pero malo si deseas ir a la aventura tú solo; también tendremos las espadas dobles, rápidas y letales, además de que incrementarás su poder a costa de tu estamina, no tenemos dudas de que serán las favoritas de muchos; también tenemos la lanza explosiva, que además de causar daño cerca de los monstruos, también lo hace a media distancia mediante potentes disparos, el problema es su peso y tamaño.

Vestidos para la ocasión

Te esperan nuevas armas por construir.

Artillero

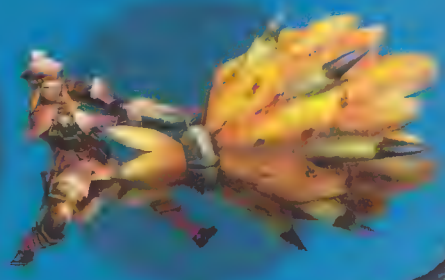
Todo equipo debe contar con un miembro que ataque a distancia, la potencia es importante.

Espada dobles

La velocidad y poder en una nueva arma que destruirá a cuanto monstruo desees.

Martillo

Todo ula serie Monster Hunter, esta arma es idel para romper la cabeza de los monstruos



Armadura letal

Puedes subir de nivel tus armas y armaduras para causar un daño mayor.

▲ Correr, muchas veces será la opción.

▲ Prueba distintos tipos de armas antes de elegir una.

Inicia tu aventura

Por donde se le mire, **Monster Hunter Tri Ultimate** es uno de los mejores juegos para Wii U que se encuentran disponibles, no sólo por el extraordinario apartado gráfico, sino por la manera en que se juega, obligándote a trabajar en equipo si es que deseas salir con la victoria en cada una de las misiones que deberás enfrentar, que por cierto son más de 200.

Desde este momento podemos asegurar que será el juego de Wii U que más horas dará sin que te aburras, y no nos referimos a 30 o 60, sino a más de 1000, reunir todas las armaduras no es tareca sencilla, requiere de mucha paciencia y práctica.

Las rutinas de algunos monstruos son en verdad sorprendentes, no creerás lo que verás en pantalla, quedarás quieto por unos segundos para después reaccionar y atacar, o ayudar a tus amigos, pero tu corazón seguirá latiendo tan rápido que pensarás que va a salir de tu pecho, nunca has vivido una experiencia tan intensa como la que ofrece **Monster Hunter**, una franquicia que ha dejado claro que es un concepto no sólo querido por los japoneses, sino por todos aquellos que sepan valorar un buen título, que busquen algo más que disparos, carreras o cualquier idea repetitiva como las que hemos visto hasta el cansancio durante mucho tiempo, eso representa **Monster Hunter**, una ventana a un nuevo mundo, lleno de retos, peligros, pero también noches enteras con tus amigos corriendo, luchando, coolaborando por un mismo objetivo, uno que en ocasiones no será una garra ni unos cuernos, simplemente el recuerdo de cuatro cazadores, cuatro amigos peleando por ver en el suelo a un monstruo después de pelear.

Monster Hunter Tri Ultimate es una obra que venden consolas, no importa cuál sea tu género favorito, debes darle una oportunidad, te aseguramos que te vas a quedar por siempre. Tu Wii U estará muy ocupado, sin mencionar que puedes continuar tu aventura en la versión de N3DS y después enviarla al Wii U, una idea excelente de Capcom, además de que podrás jugar de forma local con tres N3DS y un Wii U.

Un título que merece jugarse por años, el heredero perfecto de la magia que tuvo en Wii, sólo podemos decir, ¡nos vemos en línea!

CN 9.5

Melodías mágicas

Uno de los elementos clave de Monster Hunter es su música, la cual encontrarás en tantos discos que Capcom ha puesto a la venta.

▼ ¿Qué misterios nos aguardarán en las profundidades de La Cueva?

The Cave

Gran desarrollo en descarga digital

- Compañía **SEGA**
- Desarrollador **Double Fine Productions**
- Categoría **Aventura/Plataformas**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Una de las descargas digitales más creativas.**

ESRB TEEN T
Violencia fantasía sangre

© SEGA

Desde WiiWare, Nintendo tuvo su primer acercamiento a los videojuegos de descarga digital, sin embargo, no llegó a ser el nicho de oportunidad para el licenciatario y jugadores (aunque sí hubieron varios realmente atractivos), pues uno de los factores fue la limitante de memoria de la consola; pero ahora, con la eShop de Wii U, esto cambia, lo que abre una ventana de oportunidades, pues las firmas lanzarán sus títulos con mayor libertad.

Así llega **The Cave**, una interesante aventura que aprovecha las ventajas de las nuevas tencologías y nos adentra a un mundo lleno de elementos del clásico estilo de juego de la vieja escuela, donde deberás saltar a través de peligrosos desfiladeros, escalar grandes paredes y encontrar múltiples secretos mientras exploras diferentes cuevas en compañía hasta de siete personajes.

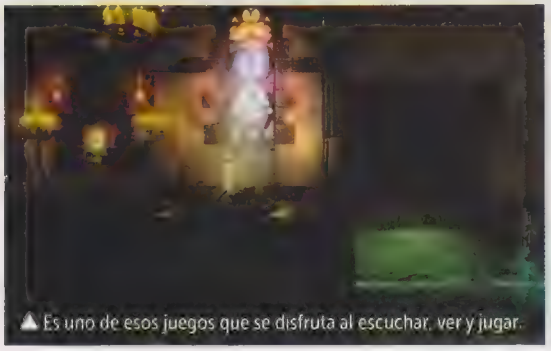
La eShop nos sorprende con juegos como éste. El futuro luce prometedor

Una cueva con personalidad

Al iniciar, escucharás un discurso que te dará la bienvenida a la aventura de un modo gracioso, no es sino la voz milenaria de **La Cueva**... ¡sí, tal como lo lees! En la cual, la gente se a adentrado en busca de cumplir sus deseos, pero, para lograrlo, deberán pasar un sinfín de retos que hasta al más valiente guerrero le provocarían asombro. Tendrás la oportunidad de elegir entre varios personajes de habilidades diversas, como un monje, los gemelos, la aventurera, la científica, la viajera del futuro, el montañés y el caballero. Cada uno de ellos tiene sus propios motivos, algunos más nobles que otros, pero están dispuestos a entrar a... **La Cueva**.

▲ La viajera del futuro con habilidad de teletransportarse.

▲ Cada rincón de La Cueva posee trampas y secretos especiales.



▲ Es uno de esos juegos que se disfruta al escuchar, ver y jugar.

▲ El montañés está en su cruzada por encontrar el verdadero amor.

Poderes especiales

Cada uno de los valientes exploradores tendrá un poder único, por ejemplo, la teletransportación, proyección astral, *hackeo* de sistemas, invencibilidad, entre otros; de esta forma, también encontrarás distintas soluciones a los acertijos (*puzzles*) del juego, dependiendo de qué habilidad posea tu personaje.

Con lo anterior, el *gameplay* de **The Cave** nos presenta múltiples vertientes que invitan a jugar con cada uno de los exploradores, para así disfrutar de la experiencia completa. Visualmente, aprovecharon sus recursos; en la mayoría de veces, estarás ante la oscuridad del lugar, vagamente iluminado por algunas antorchas o luciérnagas que dan realce a los efectos de luz para que ubiques perfectamente cada uno de los objetivos, así como darle una buena checada a los escenarios que, por cierto, están realmente bien diseñados.

La ambientación de sonido es otro de los atractivos del juego descargable. Escucharás muy bien el flujo de las cascadas, los sollozos de ciertos personajes o el ruido de pequeños animales que habitan **La Cuerva**.

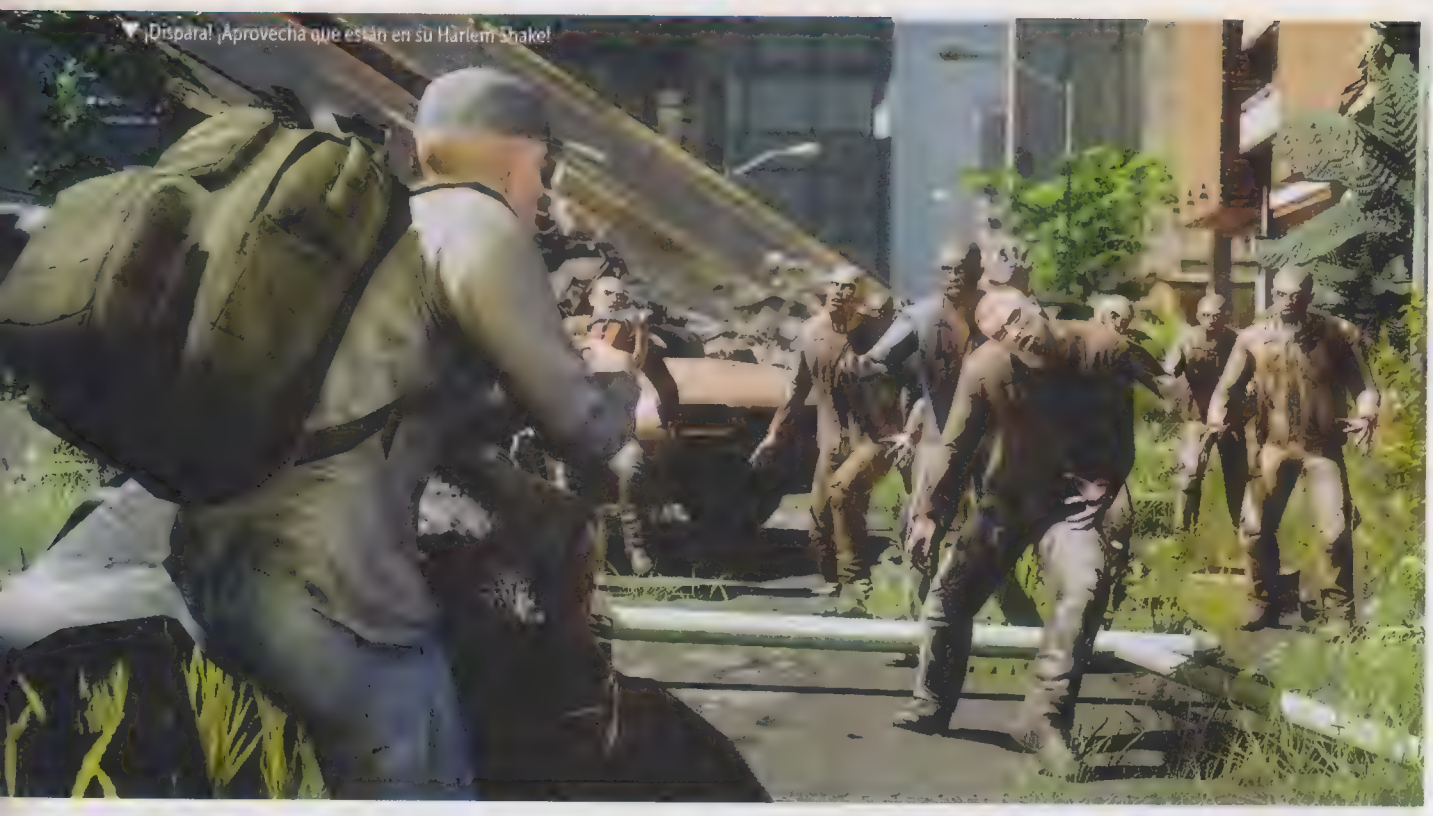
Todo el juego está hablado, así como y subtitulado para no perder ningún detalle. Cabe destacar que los diálogos son creativos y divertidos, ciertamente más en el caso del narrador, quien hará comentarios. ¿Combates? Realmente se trata de un juego de reconocimiento, exploración y resolución de diversos acertijos más que de enfrentamientos. Habrá ocasiones en las que deberás coolaborar con alguno de tus tres personajes de inicio para lograr objetivos comúnes. En general, es una buena opción de compra en la eShop de Wii U, más cuando tiene un módico precio de $199.00 pesos en la tienda mexicana.

Para descansar un rato de los típicos juegos de acción en primera persona, te recomendamos darle una opotunidad a The Cave.

CN 8.5

Un poco de historia

Ron Gilbert se dio a conocer por su impresionante trabajo en la serie Monkey Island


¡Dispara! ¡Aprovecha que están en su Harlem Shake!

The Walking Dead: Survival Instincts

La aventura basada en la serie de televisión

- Compañía **Activision**
- Desarrollador **Terminal Reality**
- Categoría **Acción/FPS**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Buena opción para los fans de la serie de TV.**

Robert Kirkman presentó hace casi 10 años el cómic que abordó uno de los temas más recurrentes de los últimos tiempos: el Apocalipsis zombi. Allí nació **The Walking Dead**, edición mensual que ahora va en su número 107 en Estados Unidos, y que en México acaba de ser adaptado hace unos pocos meses.

Más tarde, en octubre de 2010 (siete años después del cómic) se estrena la serie de televisión, de la cual se desprende esta emocionante aventura para Wii U, que cuenta con **Daryl Dixon** (personaje interpretado por el actor Norman Reedus y creado exclusivamente para la serie de TV) como protagonista, por lo que conocerás un poco más sobre él y su hermano **Merle**.

Antes de Atlanta

Survival Instincts es un viaje al pasado, checaremos los eventos críticos del surgimiento de los caminantes y cómo los hermanos **Dixon** van desde Georgia hacia Atlanta, pues se corría el rumor de que la gran ciudad sería de los lugares más seguros, en comparación con los pequeños pueblos. En la travesía, ellos deberán utilizar sus habilidades como cazadores para enfrentar a diversos grupos de caminantes, así como una que otra jauría que seguramente pondrá a tope tu adrenalina.

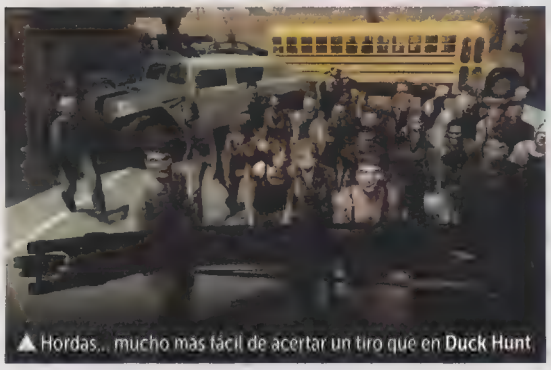
Aunque se trata de un *First Person Shooter*, no creas que estarás pateándole el trasero a las criaturas a la

¡Los hermanos Dixon unirán fuerzas para abrise paso entre la amenza de los no-muertos!

M
Lenguaje fuerte
sangre
violencia.

© Activision

▲ En ocasiones, sólo encontrarás a uno o dos caminantes.



▲ Hordas... mucho más fácil de acertar un tiro que en **Duck Hunt**.

▶ El debut en cine de Norman Reedus fue en Mimic (1997).

▲ Ocúltate y espera el mejor momento para escapar.

▲ De lo más casual, un caminante posa para su foto en Facebook.

"**Rambo** *Style*", pues, como su nombre lo indica, el juego está más enfocado a la supervivencia que a disparar balas o flechas. Es decir, encontrarás grupos de caminantes que deberás matar (definitivamente) tal como has visto en la serie o en los cómics, pero también habrá momentos en los que necesitarás cumplir algunos objetivos sin necesidad de tener el ojo en la mira.

El desafío audiovisual

El primer acercamiento con **The Walking Dead: Survival Instincts** fue a través de un video que publicaron sus desarrolladores, y verdaderamente causó horror... no por ver a atemorizantes criaturas deseosas de darte unas cuantas mordiditas, sino por lo fatal que lucían las texturas, particularmente del cabello y los acabados faciales de los personajes; no obstante, para su defensa, los mismos creadores comentaron que se trató de un video de fase beta y la versión final, que se estrenó hace unos días, ya no tendría esos conflictos, incluso, ya en un segundo tráiler se nota mejor trabajo en texturas y acabados en general, dando una mejor impresión que es fundamental para un juego de esta generación y, más que nada, de una franquicia tan interesante que tiene millones de fans.

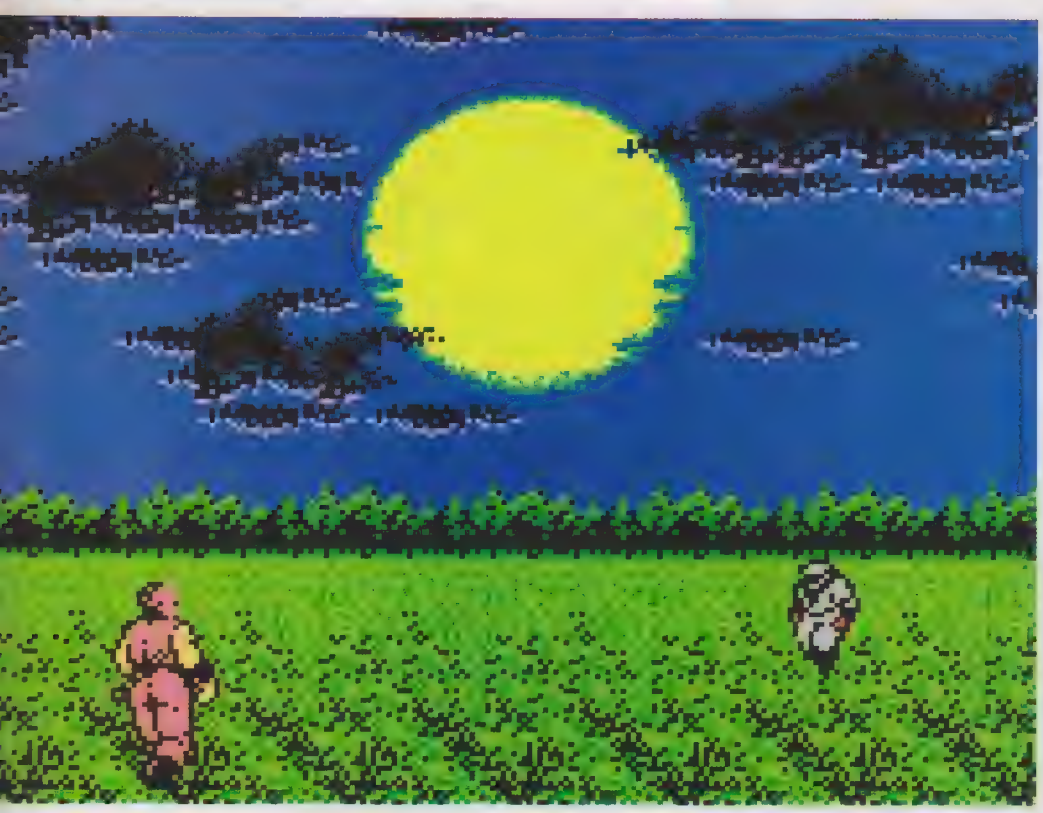
El sonido fue otro aspecto prioritario. Aquí, pisar una pequeña rama o uno de esos cojines graciosos podría significar la muerte, ya que el menor ruido atraerá a los caminantes, por lo que la mezcla de audio resultó un punto que cuidaron bastante. Por último, la Inteligencia Artificial resulta equilibrada y apegada a los conceptos de la serie/cómic, donde encuentras algunos errantes que pueden no tomarte en cuenta, o uno que otro que basta con que lo mires para que brinque a tu cuello. En conclusión, un buen trabajo que quizá no llegue a nivel de **Left 4 Dead** o **Call of Duty: Zombies**, pero complementa bien la experiencia de versión *Live Action*.

Ahora que está a punto de llegar a su fin la tercera temporada en TV, qué mejor que tener una alternativa para continuar la lucha por sobrevivir.

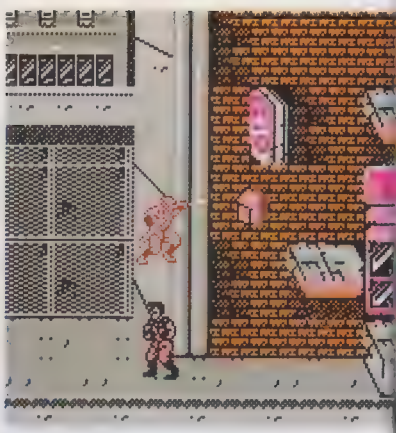
CN 7.5

Enfrenta tus miedos

Cómic y TV difieren en muchas escenas, lo cual hace interactivo ver y leer ambas trilogías.



▲ Justo aquí comenzó la lucha del Bien contra el Mal.



▲ Ciertos objetos te dan ítems valiosos.

▲ Los esecenarios son muy variados.

Ninja Gaiden

El comienzo de una gran leyenda

- Compañía **Tecmo**
- Desarrollador **Tecmo**
- Categoría **Acción**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Simplemente debes tenerlo en tu N3DS**

Seguramente, ahora todos hablan de la versión de **Ninja Gaiden** para Wii U, pero antes de eso, hace más de 20 años esta serie tuvo sus orígenes en el NES, aquella consola de 8 bits de Nintendo que fue la cuna de decenas de sagas como esta.

Si no tuviste la oportunidad de disfrutarlo en aquel entonces, ahora, gracias a la Consola Virtual de Nintendo 3DS podrás hacerlo en donde quieras.

Controlas a **Ryu Hayabusa**, un ninja con un pasado muy peculiar, el cual te explicará al igual que toda la trama por medio de *cinemas display*, los primeros que se realizaron en un vidoejuego y fueron para **Ninja Gaiden** de NES.

Puedes correr, saltar, colgarte de los muros, usar una katana y lanzar estrellas, todo lo que haría un ninja real. Depende de ti sacarle el máximo provecho a sus habilidades para cruzar todos los niveles que te esperan.

Ahora bien, un punto que debemos dejar claro es el nivel de dificultad del juego, realmente alto, no es para jugadores con poca experiencia o muy jóvenes, podrían llegar a frustrarse y lanzar el Nintendo 3DS por la ventana, está enfocado en quien busque retos; los enemigos no sólo no dejan de aparecer, sino que lo hacen en momentos exactos para anticipar tus saltos, por lo que tienes que medir muy bien tus movimientos y siempre atacar primero, de otro modo pasarás muchos problemas, sobre todo ante los jefes finales, que de un golpe pueden acabarte.

Ninja Gaiden es una joya por la cual no pasan los años, un título que marcó a una generación de videojugadores y que espera hacerlo nuevamene, pero ahora en la consola portátil de Nintendo. Tienes wque conocerlo.

Siempre será divertido recordar de dónde surgió todo lo que tenemos ahora, es una maravilla este juego.

RANKING **CN 8.5**

La dificultad no está peleada con la diversión, este juego lo demuestra

EVERYONE E ESRB

© Tecmo

Usa la función de control parental para restringir el acceso al modo 3D para niños de 6 años o menores.

El juego y la consola se venden por separado.

LEGO CITY UNDERCOVER: THE CHASE BEGINS software © 2013 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group.

LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2013 The LEGO Group.

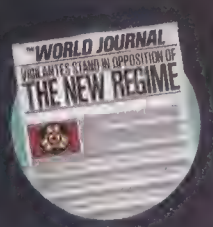
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2013 Nintendo.

NUESTRA PORTADA

► Un colosal enfrentamiento que reúne a los héroes de DC Comics

INJUSTICE
Gods Among Us

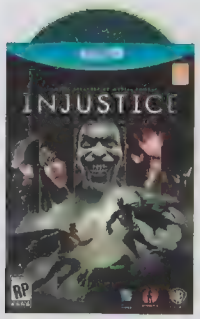
El equipo de NetherRealm Studios, encabezados por Ed Boon, se dio a la tarea de realizar un juego de combate inpirado en sus anteriores trabajos con **Mortal Kombat**. ¿Quieres conocer el resultado? ¡Checa lo siguiente!



▲ ¡EXTRA, EXTRA! Los superhéroes entran en conflictos de intereses.

▲ ¡Listo, Clark! Creo que eso bastará para sellar las fugas de la Batcueva.

▶ **Dick Grayson** es uno de los héroes en utilizar el nombre: **Nightwing.**



- Compañía **Warner Bros. Interactive Entertainment**
- Desarrollador **NetherRealm Studios**
- Categoría **Peleas**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Mejor que el tropezón con MK VS DC.**

El efecto cómic

El mundo de los cómics ha crecido enormemente con el paso de los años, y más ahora con las megaproducciones cinematográficas que han traído a héroes de DC Comics y Marvel a nuestras pantallas, mostrando el potencial de sus historias y el impacto visual reflejado en taquilla. De esta forma, se logra atraer a nuevos espectadores y captar la atención de aquellos que no son asiduos a los cómics, para que se adentren en las abrazantes historias de cada protagonista.

Los videojuegos

En el caso de la diversión interactiva, éstos poderosos seres (mutantes, alienígenas o humanos con habilidades poco usuales) nos han acompañado a lo largo de todas las etapas de Nintendo, como en aquél legendario juego de **Batman** de NES, desarrollado por la desaparecida Sunsoft o, para la misma consola, **Superman**, de Kemco. Lógicamente con sus limitantes, los desarrolladores nos traían historias épicas que complementaban la experiencia de los cómics.

Algunas de las entregas mejor recibidas fueron **The Death and Return of Superman** (SNES 1994), **Marvel Super Heroes: War of the Gems** (SNES, 1996) y claro, todos aquellos que salieron a raíz del *boom* de los juegos de peleas, donde hasta los **X-Men** hicieron *crossover* con **Street Fighter** y claro, Marvel no se quedó atrás al retar a todo el elenco de la popular compañía, Capcom.

Mas reciente, el éxito de Rocksteady Studios llegó para darle el honor merecido al **Caballero de la Noche**, con el estrendo de **Batman: Arham Asylum** y, posteriormente con **Arkham City**, quizá una de las mejores historias de superhéroes en videojuego que jamás se ha logrado y, por fortuna, la secuela la puedes jugar en Wii U.

Cuando los héroes chocan...

¿Qué orillaría poner en desacuerdo a los poderosos super héroes del mundo? ¿Cuál sería el plan siniestro y, sobre todo, quién estaría a cargo de llevarlo? ¿Cómo desequilibrar al alienígena más poderoso de la Tierra y qué hacer para quebrantar su integridad emocional?

¿De qué manera, las mentes más psicópatas podrían organizar un plan siniestro para poner a la **Liga de la**

Los personajes de DC dejan atrás a sus anteriores adversarios (MK) para enfrentar su batalla personal

RP
Aún no valorado por la ESRB

© 2013 Warner Bros Interactive Entertainment

▲ Cyborg se presentó hace poco como un nuevo miembro de la Liga de la Justicia.

▼ Velocidad de **Flash** o fortaleza de **Solomon Grundy**. ¿Qué prefieres?

Justicia a luchar entre ellos? Esas son únicamente algunas de las preguntas básicas que seguramente te harás al ver la tensa situación que se respira y vive en la ciudad. La respuesta es muy sencialla... y tiene un naipe, una tarjeta de presentación de un ser que siempre ha buscado crear el caos y desestabilizar al mundo, sólo por diversión.

La última broma de Mr. J.

Para comprender mejor la trama de **Injustice God Among Us** y dar una verdadera respuesta a todas las preguntas antes planteadas, DC tuvo a bien publicar una nueva línea de cómics que realatarían los hechos previos a los eventos que veremos en el videojuego. La historia inicia cinco años antes del juego. Cuando un nuevo plan macabro de **The Joker**, hace que **Superman** cometa uno de los hechos por el cual se arepentirá durante el resto de su vida... pues en esta ocasión, el golpe del sociópata de Gotham en contra del **Hombre de Acero** no fue físico, sino emocional, por lo que **Kal-El** pierde la razón y enfurece en contra del payaso.

Los héroes más emblemáticos

Tendrán que combatir por la estabilidad de la humanidad

hermanos, es más ¡casi compadres! Así son **Superman** y **Batman**, los eventos provocados por **The Joker** sacaron de la realidad a.

El sorprendente brazo de la justicia

La primera aparición de este equipo, ocurrió en 1960

Cuando el poder de los villanos va en aumento, los superhéroes de todas las ciudades se reúnen para formar un grupo capaz de contener cualquier amenaza que llegue a ocurrir. Para 2015, se tiene planeada una película en live Action.

Nightwing
Luego de perder a sus padres, **Dick Grayson** se volvió **Robin**, y más tarde se hizo llamar **Nightwing**.

Green Arrow
Si eres fan de **Oliver Queen**, te recomiendo ver la recién estrenada serie de TV.

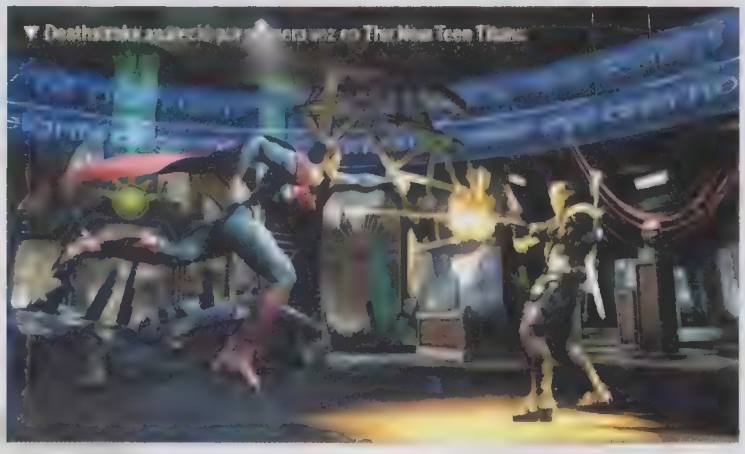
Wonder Woman
Diana es la princesa de las Amazonas; una guerrera valiente que usa un fuerte lazo y avión invisible.

Aquaman
Es el rey del mundo acuático... aunque no el más popular entre los héroes

Enemigos Públicos

Luthor se vuelve presidente y quiere a los héroes de su lado; obvio hay un par que se resisten y deben luchar por sus vidas.

▲ ¿Quieren conocer más de Flash? Lean FlashPoint Definitive Edition.



▼ Deathstroke apareció por primera vez en The New Teen Titans.

Sentando las bases

Bien sabemos que los juegos de pelea no brillan por sus historias, éstas resultan ser tan simples que el verdadero elemento de atracción recae en el *gameplay* y el carisma de los personajes, así como en la diversidad de poderes o formas de ejecutar movimientos especiales. En este caso **Injustice Gods Among Us** es una excepción; tal como te he comentado en las líneas anteriores, en esta nueva aventura el punto de historia resulta una pieza fundamental, hilo conductor que hará posible la expansión del concepto **Injustice**, nacido primero como un videojuego de combate, llevado posteriormente a las páginas del cómic y quién sabe, quizá más tarde veamos una película que abarque esos cinco años previos que, justo cuando la locura de **The Joker** llega a su punto máximo de terror al provocar la muerte de **Louisa Lane** y como consecuencia, también detona una bomba nuclear en plena Metropolis, desatando uno de los mayores conflictos de la humanidad.

Green Lantern
Hal Jordan, luego de obtener el anillo de poder, se volvió uno de los mejores **Linterna Verde**.

Cyborg
Cuando **Victor Stone** sufrió un accidente, su padre le salvó la vida, al implantarle partes robóticas. Ahora, es un héroe.

Hawkgirl
Shayera Hol, oriunda del planeta Thanagar, es parte de la serie animada de la **Liga de la Justicia**.

The Flash
Barry Allen es el segundo héroe en llevar el título de **Flash**, el primero fue **Jay Garrick** en 1940.

Para evitar hérores invencibles, se nivelaron sus características y dividieron en grupos de "poderes" y "*gadgets* o habilidades"

Dioses entre nosotros

El mundo ha caído en la oscuridad, los héroes pelean unos contra otros y los grandes villanos aprovechan para hacer efectivos sus planes. **Superman** cegado por la ira, pretende establecer un nuevo orden mundial, prohibiendo las guerras y todo aquél acto deshonesto. Por lo que su más grande amigo, **Batman**, debe enfrentarlo, para hacerle ver la realidad. Así se forman dos bandos: aquellos que siguen al hijo de Kriptón y quienes están del lado del murciélago y han formado una rebelión.

¿Cómo se juega?

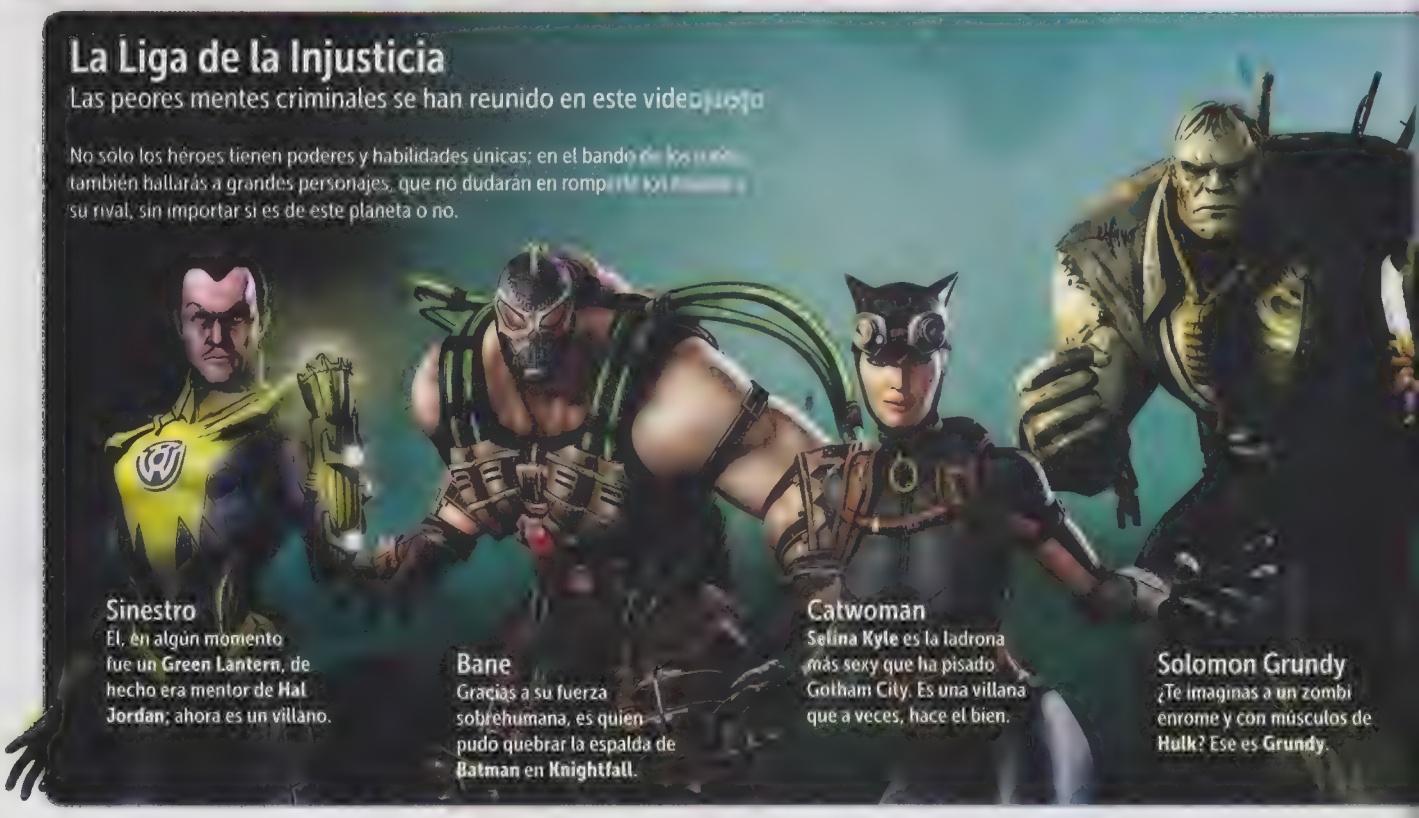
Manteniendo el estilo de NetherRealm Studios, aquí estarás ante un juego de combate en dos dimensiones (aunque los escenarios tendrán elementos tridimensionales), cuyos movimientos se realizarán con secuencias básicas de botones y direcciones en el *Pad*. Ahora bien, quizá te preguntes, ¿qué tan balanceados están los personajes? Básicamente se trató de que cada héroe o villano fuera comptetitivo, logrando una equidad entre poderes, fuerza o destrezas; por ejemplo, **Superman** goza de poderes, mientras que **Batman** hará uso de habilidad y *gadgets*, similar a **Green Arrow**, o el mismísimo **The Joker**, él no tiene superpoder alguno más que su locura y la cantidad de artefactos chistosos que puede sacarse de la manga. **Catwoman**, hará gala de su agilidad felina, que si te descuidas, terminarás en mil pedazos. En cambio, **Deathstroke** (si te dejas) te hará añicos con sus metralletas y espadas.

▼ La siempre simpática **Harley Quinn**, golpea duro y dispara mejor.

La Liga de la Injusticia

Las peores mentes criminales se han reunido en este videojuego

No sólo los héroes tienen poderes y habilidades únicas; en el bando de los malos también hallarás a grandes personajes, que no dudarán en romper los huesos a su rival, sin importar si es de este planeta o no.



Sinestro
El, en algún momento fue un **Green Lantern**, de hecho era mentor de **Hal Jordan**; ahora es un villano.

Bane
Gracias a su fuerza sobrehumana, es quien pudo quebrar la espalda de **Batman** en **Knightfall**.

Catwoman
Selina Kyle es la ladrona más sexy que ha pisado Gotham City. Es una villana que a veces, hace el bien.

Solomon Grundy
¿Te imaginas a un zombi enrome y con músculos de **Hulk**? Ese es **Grundy**.

A diferencia de otros juegos, aquí pelearás a un *round*, haciendo gala de tus habilidades y combos. Hasta cierto punto, no lleva mucho tiempo acostumbrarse a los movimientos y menos si eres asiduo jugador de los títulos anteriores de **Mortal Kombat**.

¡Acábalo, sin piedad!

Así como hay similitudes, también hay diferencias y éstas han tratado de quedar muy claras por parte de sus desarrolladores y del mismo Ed Boon. Ellos comentan que aquí no verás brazos volando, corazones explotando o médulas arrancadas directamente del rival, luego de propinarle una espantosa golpiza, no, aquí la intención era darle una personalidad única a **Injustice**, pues las condiciones y tipos de personajes difieren de unos con otros y claro, supongo que también las políticas de uso de personajes de DC Comics influyeron en muchas de estas decisiones.

En **Injustice Gods Among Us**, cuando tu enemigo quede prácticamente noqueado, verás un video que termina y despide el combate, con algún comentario del personaje ganador.

Tipos de escenario

La elección de escenarios básicamente corresponde a lugares clave de cada personaje. **Batman** te abrirá las puertas de su Baticueva; las calles de la ciudad; el cuartel de la **Liga de la Justicia**, entre otros. Aquí la peculiaridad es que sin importar que se trate en *gameplay* bidimensional, en ocasiones tendrás ciertos movimientos que mandarán a tu oponente a un plano diferente, pero sólo será para efectos de espectacularidad, pues al incorporarse, éste regresará al plano original de la acción.

Por supuesto, ¡son superhéroes! así que no creas que todo el tiempo estarán con los pies en el suelo, aquellos que vuelan podrán lanzarte a los cielos y darte una paliza mientras aprecias la incomparable vista aérea de la ciudad.

▲ ¡Así es como se prueba la resistencia del Batitraje!

Antecedentes mortales

Los combates entre ambos mundos (DC y MK) tuvieron una justa batalla en este crossover a finales del 2008.

¿Y los DLC?

En la versión de edición de colección que, por cierto, sólo llegó a Xbox 360 y PlayStation 3, se incluye un DLC exclusivo y no se ha mencionado si éste llegará de alguna forma para los jugadores que compren esta entrega en Wii U.

Esperemos que los próximos DLC, que estoy seguro llegarán con más personajes, escenarios o cualquier otro detalle como trajes o movimientos, sí sean tomados en cuenta para la consola de Nintendo, no como en el caso de **Mass Effect 3: Especial Edition**, donde los primeros DLC sí estuvieron (de hecho venían incluídos como recompensa a los jugadores de Wii U), pero los últimos no llegaron, como el complemento **Omega**, por mencionar alguno.

En conclusión

¿Qué tan conveniente resulta **Injustice** en términos generales? Esa es otra de las preguntas interesantes. De inicio, te comentamos que el juego estará disponible a partir de la segunda semana de abril, por lo que, si te llama la atención, es buen momento que vayas juntando tus billetes y que, también, mientras llega el día, le eches ojo a los cómics digitales. Ahora bien, en cuanto al juego, se trata de un buen avance en cuanto a diseño y programación en comparación con el *crossover* con **MK**, pero ciertamente será más atractivo para los fans de DC y, sobre todo de la línea **Mortal Kombat**, pues quizá otros jugadores y entusiastas de los títulos de peleas, puedan quedar un tanto decepcionados por que los ataques y poderes no son tan intensos como en, por ejemplo, **Street Fighter**, **Tekken** o **Soul Calibur**; lógicamente cada título tiene su estilo e **Injustice** queda bien en términos generales, pero quizá no logra esa perfección que muchos hubieramos deseado en un juego de combate cuerpo a cuerpo. Lo mejor: la historia.

¿Superman será capaz de imponer su nuevo orden? O, ¿acaso Batman encontrará la forma de detenerlo?

Complementa tu experiencia

Checa los cómics digitales de DC

Hasta el dia en que se escribió este texto, van siete ediciones del cómic de **Injustice**, y no creas que la historia es floja, al contrario, te mantiene con ganas de leer más y ver qué pasa en esta guerra.

TOP 10

Máximos
Jefes finales

Sin estos temibles rivales, los juegos nunca serían tan emocionantes.

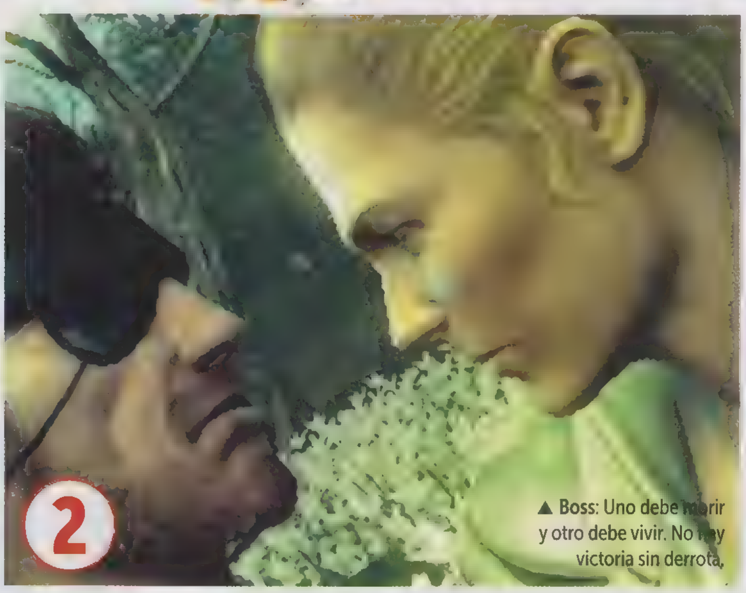
© Nintendo

1 Bowser

Carismático y siempre dispuesto a nunca rendirse y perseguir sus objetivos, así es Bowser, a quien el Libro de los Récords Guinness ha nombrado como el mejor villano de todos los tiempos en su [illegible] publicación dedicada a los videojuegos. Su debut fue en Super Mario Bros. (NES) y sólo ha faltado en aparecer en la secuela SMB2, también de NES.

Keops Yudachi: [illegible]

▲ Así lucía Ganon en The Legend of Zelda a Link to the Past.



2

▲ Boss: Uno debe morir y otro debe vivir. No hay victoria sin derrota.

▼ [illegible] sombría transformación de Ganondorf a Ganon.

© Capcom

5 Wesker

Primero lo conocimos como un aliado y jefe del equipo Alpha de los S.T.A.R.S. en la primera entrega de Resident Evil, y tardó poco tiempo para que nos diéramos cuenta de sus negras intenciones, los planes de conquista y dominación que tenía y por los cuales se valía de Umbrella. Ahora ya como un gran villano infectado con el virus mutante, quien más tarde se enteró que él mismo fue un experimento de dicha compañía con el virus Progenitor, cuya preocupación era crear al ser perfecto capaz de sobrevivir a situaciones adversas. Su última aparición fue en Resident Evil 5.

▲ Conoce más de The Joker en Arkham City.

▲ **Batman: Return of the Joker**, un imperdible para los fans del NES.

2 The Boss

Guerrera emblemática, a quien conocerás en **MGS3** y aprenderás grandes lecciones y los sacrificios que hizo por seguir sus ideales, salvar a su país y a su pupilo,**Jack**, mejor conocido como **Naked Snake**. En sus inicios, **The Boss** fundó la Unidad Cobra, formada por: **The Fury**, **The Sorrow**, **The End**, **The Pain**, **The Fear** y ella bajo el nombre de **The Joy**. Sus ideales fueron fundamentales para la creación de Los Patriotas, por parte de **Major Zero**.

Bastian Auditore: El final de **The Boss** es demasiado triste. Te introduce en un mundo lleno de remordimiento y dolor que no sabes qué es real y qué no.

3 Ganondorf

El Bien y el Mal siempre han estado ligados, tal es el caso de la historia que Shigeru Miyamoto nos dio a conocer hace más de 25 años en **TLOZ**. Allí conocimos a **Link**, pero también surgió uno de los villanos más siniestros de Nintendo, **Ganondorf/Ganon**. Él es un hechicero quien posee un tercio de la trifuerza (la del poder) y su mayor ambición es obtener las dos partes restantes para convertirse en el ser supremo y dominar los reinos.

Juan Antonio Durán: **Ganon**, porque si no existiera él, dejaría de haber un equilibrio en Hyrule, ya que es una parte de la trifuerza.

4 The Joker

De los mejores villanos que han surgido de los cómics, tenemos a **The Joker**, un sociópata que sólo busca crear el caos y ver al mundo arder. Él ha formado un vínculo con **Batman** de tal forma que –irónicamente– se complementan. En **Batman Arkham City** vemos a **The Joker** creando un plan maléfico para aniquilar al murciélago, allí su voz pertenece a Mark Hamill, por supuesto, haciendo gala de su clásico humor ácido. Si quieres conocer más de la historia de este villano, te recomiendo leer **The Killing Joke** (Alan Moore) y **Batman: A Death in the Family**, en este último se narran los sucesos que desencadenaron el surgimiento del segundo **Red Hod**.

▲ Encontrar **FFIII** en SNES es difícil, pero aún es fácil verlo en el *remake* de NDS.

6 Drácula

Drácula posee fama en la literatura, cine y juegos –a través de la novela de Bram Stoker–. En la serie **Castlevania** que surgió en 1986, vemos al Conde como el máximo enemigo a vencer, siempre aguardando en las oscuras habitaciones de su castillo, hasta que algún **Belmont** se atreva a entrar para desafiarlo. En el remake **Castlevania: Lords of Shadows**, se modifica su historia, definiendo que **Gabriel Belmont** (abuelo de **Simón**) se convertiría en **Drácula** luego de aniquilar a su esposa y derrotar a otros Señores Oscuros. Checa más de él **Castlevania Mirror of Fate** para Nintendo 3DS.

7 M. Bison

En Japón se le conoció como **Vega**, sin embargo, para América se modificaron los nombres para no crear conflictos de interés con el boxeador Mike Tyson. Su primera aparición ocurrió en **Super Street Fighter II: The World Warrior**, como el último peleador a enfrentar. Más tarde, apareció la versión **Champion Edition** en donde ya podías jugar con los últimos cuatro jefes finales (**Vega**, **Balrog**, **Sagat** y, por supuesto, **Bison**). Él fue el líder del grupo criminal Shadaloo. En 1995, fue interpretado por el actor Raúl Julia en el horroroso filme **Street Fighter: The Movie**.

◀ También puedes jugar con él en **Marvel Vs. Capcom 2**.

© Capcom

◀ El primer **Castlevania** ocurre en 1691, en donde lucha con **Simon**.

▲ **Dark Samus**. El pod de **Samus**, pero con la maldad en su interior.

▼ Épica lucha entre **Lord Vader** y **StarKiller**. ¿A quién le vas?

8 Kefka

La imagen de **Kefka Palazzo** fue obra Yoshitaka Amano para **Final Fantasy VI**. **Kefka** es un psicópata que de inicio está bajo el mando del emperador **Gestahl**, pero luego se revelan sus intenciones de dominio y conquista al derrocar a su superior. Así como con **The Joker**, **Kefka** busca la destrucción y caos, por lo que se apoya en los Espers para aumentar su poder y conquistar al mundo. Uno de sus detalles más característicos es su siniestra risa y su colorida vestimenta.

Ivan Pérez Araujo: Kefka de Final Fantasy VI, simplemente no cree en nadie y sólo busca la destrucción. Muchos años antes que el **Joker** de Nolan.

9 Dark Samus

La poderosa forma oscura de **Samus** tuvo acción en **Metroid Prime 2: Echoes**, aunque vimos un ligero cameo en la pimera entrega de dicha serie. Este terrible rival surgió luego de una de las batallas de **Samus Aran**, cuando venció al **Metroid Prime** y éste, en su desesperación, absorbió el traje de Phazon de la heroína, por lo que también retomó un poco de su ADN. De esta forma surge **Dark Samus**, con quien tendrás uno de los combates más impactantes de toda la historia de la saga de **Metroid**. Su trama continuaría incluso en el cierre de la trilogía, donde se convertiría en la líder de los Piratas Espaciales para tratar de esparcir el Phazon en toda la galaxia.

10 Darth Vader

De la mente de George Lucas, surge el que podría ser considerado el villano más referenciado del cine. El otrora **Jedi** tocó los cimientos del Lado Oscuro luego de los eventos de **Episodio III**. En su juventud, **Vader** fue conocido como **Anakin**, promesa en el arte Jedi que poseía niveles de midiclorianos superiores a lo convencional, de allí que **Qui-Gon Jin** decidió entrenarlo (y posteriormente lo haría **Obi-Wan**). Su frase más famosa es "**Luke**, soy tu padre", dicha durante la quinta película al enfrentarse en la Death Star. En los videojuegos, ha tenido papeles destacables, desde **Star Wars: Jedi Arena** (1983, Atari 2600), hasta **The Force Unleashed 2** (Wii, 2010).

▲ O se le acabaron las pilas a mi espada, o ya se decoloró su cristal.

ESPECIAL

▼ El equipo de mercenarios más famoso de la galaxia

Star Fox 20 aniversario
Una serie inmortal

Prepárate para un viaje por el tiempo y por los recuerdos.

◀ Los personajes originales que conocimos en SNES.

◀ Este es uno de los primeros diseños de **Fox** hechos en 1993.

▲ La comunicación con tu equipo es vital.

▲ El estilo de gráficos era sorprendente para su época.

Star Fox

El nacimiendo de una de las series clásicas de Nintendo

Todos los que llevamos ya varios años jugando recordaremos con una sonrisa 1993, ya que en dicho año, Nintendo revolucionaba el mercado de consolas caseras al lanzar **Star Fox** para Super Nintendo.

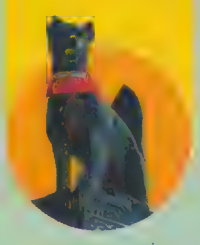
El juego incluía un chip especial, el famoso FX, que permitía al Super Nintendo generar gráficos poligonales en 3D, dando una sensación de profundidad y efectos adicionales increíbles, pero no era todo lo que nos ofrecía este cartucho, ya que en ese momento conocimos a personajes que se volverían legendarios, **Fox McCloud**, **Falco Lombardi**, **Peppy Hare** y **Slippy Toad**, un equipo de mercenarios que tenían una misión muy especial, salvar al sistema Lylat del malvado emperador **Andross**, para lo cual debían cruzar varios planetas, hasta llegar a Venom, sitio donde se ocultaba el tirano.

Durante toda la aventura, estamos en constante comunicación con el resto del equipo, las naves se cruzan todo el tiempo, creando la impresión de que realmente es una batalla que no estás librando solo, tus compañeros estarán a tu lado en todo momento. **Star Fox** para SNES representó en su momento un avance enorme en lo que a cuestiones gráficas se refiere, una maravilla de la que todos sus poseedores deben sentirse orgullosos, la creatividad, talento y visión de Nintendo quedan más que claros en este título, que significó el inicio de una gran serie, de una franquicia que se volvería mítica, una de las favoritas de los videojugadores.

En Kid Icarus Uprising, una escena es un homenaje al primer Star Fox.

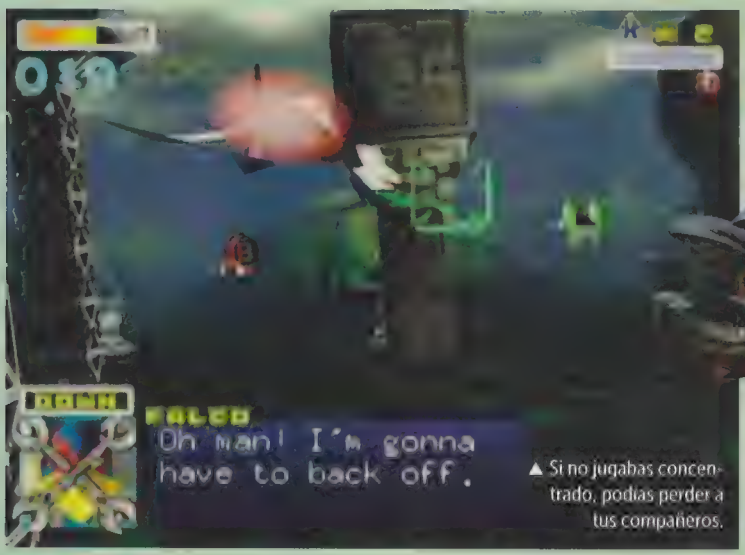
Fuente de inspiración

El genio Shigeru Miyamoto se inspiró para crear a **Fox**, basándose en una estatua cerca de las oficinas de Nintendo



▲ Corneria nunca se había visto tan viva.

▼ Podías elegir la ruta que desearas para tu aventura.



▲ Si no jugabas concentrado, podías perder a tus compañeros.

▶ El trabajo en los enemigos fue perfecto.

Star Fox 64

Enfrenta a tu pasado con todo tu valor

Comienza la revolución

Gracias al chip del primer **Star Fox**, el juego obtuvo su nombre, SFX, "**Star Fox**", un detalle que pocas personas conocen.

Después de la primera versión para SNES, todos deseábamos ver una secuela, la cual apareció en 1997 para el fantástico Nintendo 64.

Nintendo sabía muy bien que debía ocupar el poder de la consola para ofrecer una mejor experiencia de juego... y lo hizo, podemos afirmar que es la mejor entrega de toda la serie, una obra de arte que ahí quedará, como testigo del avance en este medio.

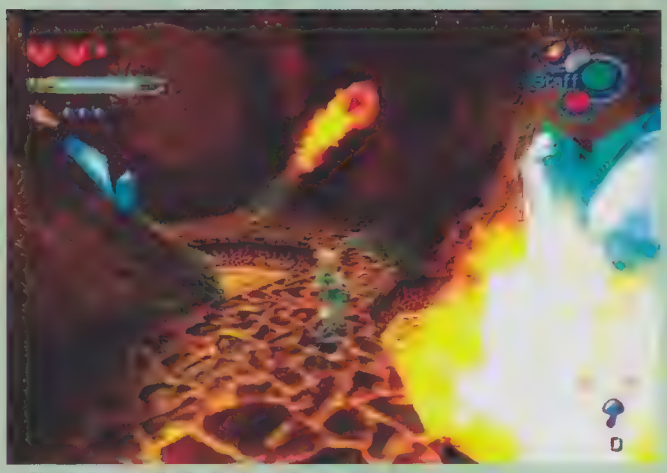
A diferencia de la primera parte, donde las voces de los persoanajes eran sólo sonidos, aquí se contaba con voces reales, en total era más de media hora de grabación, con diálogos no divertidos y bastante emotivos.

En la historia de este juego el villano vuelve a ser **Andross**, pero existe también un escuadrón de mercenarios que se llevarían las palmas por su estilo y personalidad, **Star Wolf**.

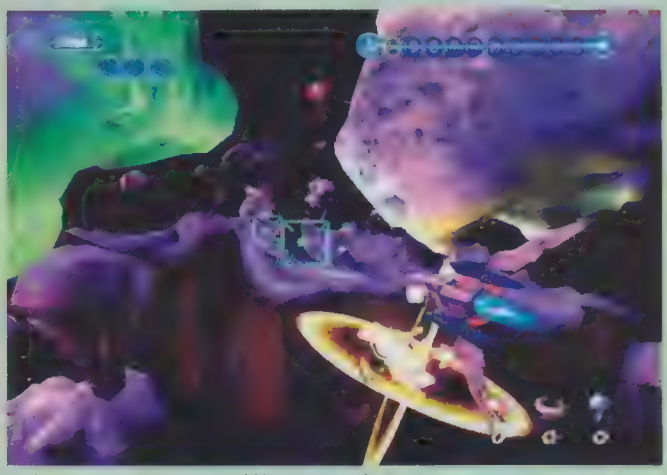
Los combates eran espectaculares, sin mencionar que se incluyó una modalidad para cuatro jugadores de forma simultánea, en la que podían sleccionar Airwing, tanque, o bien, combatir a pie.

El final del juego era de lo más emotivo si llegabas por la ruta difícil, ya que te encontrabas con **James McCloud**, el padre de **Fox**... no te decimos más, debes jugarlo y disfrutarlo.

Dependiendo la ruta que decidamos seguir al inicio del juego, será el final que obtengamos, son dos en total



▲ El trabajo en el diseño de niveles fue asombroso.



▲ Las escenas en la nave también se mantuvieron.

Star Fox Adventures

Una de las mejores obras de Rare

Es imposible ser seguidor de Nintendo, y que nuestro rostro no tenga una gran sonrisa cada vez que recordamos los grandes clásicos que Rare, la compañía inglesa, que por mucho tiempo fue brazo derecho de Nintendo, desarrollara. Basta con mencionar **Perfect Dark** y **Killer instinct** para darse cuenta de ello, pero bueno, ahora hablaremos de lo que fue su última gran creación, no sólo con Nintendo, sino desde entonces. Era el año 2002, **Star Fox** necesitaba aire fresco y Rare logró dárselo, un respiro perfecto en el que se mezclaba la acción con la aventura, y, además de todo, se unía un nuevo personaje al equipo, **Crystal**, quien vive enamorada de **Fox**.

En un inicio, el título no tuvo la aceptación esperada, pero con el tiempo todos comprendimos que estábamos ante una maravilla más de la firma inglesa, un juegazo que marcó un antes y un después en la serie, si no lo conoces, debes jugarlo.

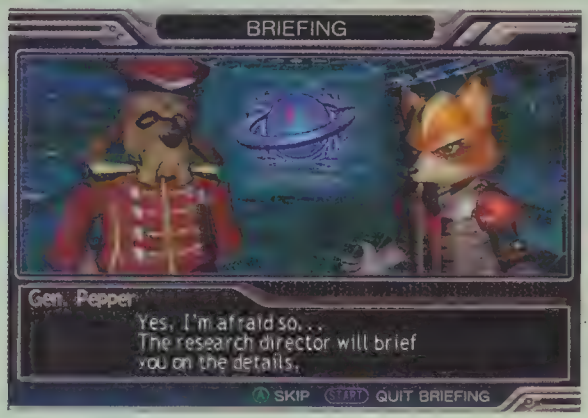
El juego que no salió

Nintendo tenía preparado **Star Fox 2** para Super Nintendo, pero debido a varias razones, sus ideas se vieron en N64.

Cambio de planes

Nuevo rumbo para los dinosaurios

Tal vez muchos no lo sepan, pero este título primero tenía el nombre de **Dinosaur Planet**, y se estaba desarrollado para Nintendo 64, pero al final decidieron cambiar la consola, además de agregar a los personajes de **Star Fox**, lo que sin duda fue un gran acierto.



▲ General pepper siempre estará ahí, para darte consejos.

▲ Listos para salir a una misión.

◀ El multijugador regresó mejor que nunca.

En el viejo continente

En Europa la versión para Nintendo 64 recibió el nombre de **Lylat Wars**, un título raro, pero el mismo gran juego.

Star Fox Assault

A veces, tenemos que decir adiós a los amigos

En 2005, la serie regresaba con una nueva entrega, esta vez no de la mano de Nintendo, sino de Namco, lo cual, aunque en un momento parecia un riesgo, terminó siendo una gran decisión, sobre todo en cuestiones de historia, ya que este juego tomó un rumbo que nadie esperaba, para empezar, el villano final no sería **Andross**, sino una raza de parásitos conocidos como Apparoids, a quienes si no les pone un alto, acabarán no sólo con Corneria, sino con todo el universo.

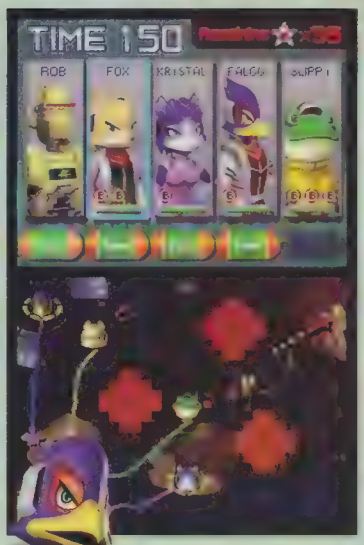
En este juego la historia es realmente emotiva, habrá momentos en los que las lágrimas saldrán de tus ojos sin darte cuenta; los giros que da son simplemente espectaculares, además, todos los que lo hemos jugado al menos una vez, recordamos con nostagia cada día el consejo que **Wolf** da a **Fox** en un momento clave de la trama: "cuando llegue la hora, no dudes, sólo actúa", una frase simple, pero que encierra un gran significado, siempre debemos estar listos.

Nueva integrante

Conoce al elemento más reciente del equipo

Crystal, a quien conocimos en **Star Fox Adventures**, se volvió un miembro más del equipo, ocupando el lugar de **Peppy Hare**, quien por su edad decide retirarse y ahora dedicarse a guiar al equipo desde el Great Fox, donde junto a **Rob** siempre te será de gran ayuda, tanto para ofrecer consejos, como también para sacrificar su vida por el equipo, cuando sea necesario.

▲ En la pantalla táctil de la consola, podrás ver tus objetivos.



▲ Los gráficos son parecidos a la versión de SNES.

◀ En pantalla tendrás todos los indicadores de energía de tu nave.

▶ Falco siempre será el piloto más temerario del equipo **Star Fox**.

Star Fox Command

El primer vuelo en consola portátil

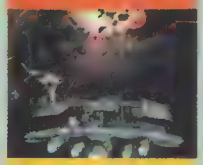
En 2007, el Nintendo DS ya era amo y señor del mercado de las consolas portátiles, la competencia jamás pudo tomarle el paso, mucho menos con lanzamientos como **Star Fox Command**.

Este juego fue toda una sorpresa desde que se anunció en la E3 de ese año. Nadie lo esperaba, mucho menos para Nintendo DS, pero fue una grata revelación por varios motivos, la serie se renovaba en varios aspectos, siendo uno de los más importantes el *gameplay*, ya que podías controlar a la nave con el *Stylus*, lo que permitía que apuntar a los enemigos fuera más sencillo; esto lo agradecías al momento de las duelos con otros jugadores, ya que debemos decir que una de sus principales virtudes radicaba en el multijugador en línea, sí, el sueño de muchos se hizo realidad en esta entrega. La historia también esta bastante interesante, pues de los personajes que te acompañaran hasta el final dependía el desenlace.

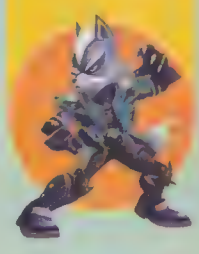
Un gran juego que generó buenos comentarios y que además de todo, representó el último título de **Star Fox** con un argumento original, lo cual nos hace imaginar si ahora que cumple 20 años, Nintendo tiene pensado algo para celebrarlo como se merece, y un regreso a Wii U sería glorioso, ojalá en la E3 podamos ver algo al respecto.

Este ha sido el único juego de toda la serie que permite multijugador en línea

Pelea en el espacio



Tal es la fama de la serie, que varios personajes y escenarios los hemos visto en **Super Smash Bros.**



El camino de las estrellas

Salvar la galaxia no es nada sencillo

Star Fox
SNES, 1993
El comienzo de la aventuras de este legendario equipo de mercenarios.

Star Fox 64
Nintendo 64, 1998
El salto al Nintendo 64 ha sido el mejor de todos, sin duda alguna.

Star Fox Adventures
GameCube, 2002
Fox se bajaba de su nave en Nintendo GameCube.

Star Fox Assault
GameCube, 2005
Volvía la acción en el espacio con nuevos personajes.

Star Fox Command
Nintendo DS, 2007
El juego en línea llegó en este año para la portátil.

Star Fox 64 3DS
Nintendo 3DS, 2011
Para las nuevas generaciones, volvió el mejor juego de la saga para Nintendo 3DS, ahora con mejores gráficos.

▲ ¿Qué pasará si cruzas por todos estos aros?

▼ Los cinemas son excelentes.

▼ Si giras evitas los disparos.

Star Fox 64 3D

El regreso a Corneria

Somos millone los que deseábamos el regreso de otra aventura de **Star Fox**, pero Nintendo decidió realizar un *remake* del que nosotros consideramos el mejor capítulo de toda la serie, **Star Fox 64**.

El *remake* llegó para Nintendo 3DS con varias mejoras visuales y agregando modos de juego muy interesantes, no sólo para mejorar nuestros marcadores por cada planeta, sino también para poder practicar, lo cual es muy útil si usamos el nuevo sistema de control para esta obra.

Las voces no son las originales de la versión de Nintendo 64, de hecho algunas frases han cambiado, pero se escuchan prácticamente iguales a las de la primera entrega, aún así, si no te agradan, puedes escucharlas en español latino solamente cambiando el idioma del Nintendo 3DS.

Esta maravillosa obra de arte es un juego que debe esta en tu colección, no importa si posees el original, estan grande que merece ser jugado por siempre, jamás te aburrirás de disfrutarlo sólo o con tus amigos en un multijugador local.

Al perder un compañero, estará fuera durante una misión

El control de los profesionales

▼ Contra 4, uno de los mejores de la serie, está todavía en tiendas.

¡No gastes sin pensar!

La llegada del Wii U abrió el apetito de jugadores en varios aspectos. Unos corrieron a apartarlo a las tiendas, otros insistieron hasta que los reyes se los trajeran, y algunos siguen esperando para adquirirlo. Esta tendencia se repite comunmente cuando sale un videojuego nuevo o bien, una consola de siguiente generación. Por esta razón, queremos profundizar un poco y dar un par de consejos para comprar de una forma más sensata y no caer en el error de caer en la euforia, así que no dejes de leer para que te conviertas en un mejor comprador.

Compras inteligentes

¡Vamos de *shopping*!

▲ New Super Mario Bros. U es una de las mejores compras, pues lo puedes disfrutar en familia.

© Xseed Games

▲ The Last Story, es un juegazo que no debes dejar de checar.

Antes de comprar, te recomendamos que cheques los precios del juego que buscas en Internet. Algunas tiendas tienen promociones muy buenas y sus precios pueden variar; así que no lo dudes e investiga un poco antes de correr a tu tienda favorita, pues tal vez en otra haya una mejor oferta. Algo que debes recordar es que, a pesar de que en la página de una tienda haya un título disponible, a veces tardan en actualizar su contenido, por lo que es mejor que llames a la sucursal en donde supuestamente tienen en existencia tu artículo, para que vayas con la seguridad de que sí lo tienen.

Ahora que si hablamos de las preventas, sabemos por anticipado que ofrecerán el producto al precio más alto posible, pero lo tendrás el día de su lanzamiento. El lado malo es que a veces quedan mal y no tienen el juego o consola a tiempo, y te dan largas para entregarte lo que se supone que deberían en tiempo y forma. Claro que no todo es reprobable, ya que a veces te dan cosas extras que bien valen la pena, como paquetes, playeras, figuras de acción, y mucho más. Ya depende de uno aprovecharlas o no.

Demos una gran ayuda

No importa lo bien o mal que te hablen de un juego, pues la mejor opinión es la que tendrás al momento de jugarlo. En este caso, entran los demos jugables de los títulos próximos a salir (o que ya están a la venta), pues te dan la oportunidad de conocerlo y probarlo, sin gastar ni un sólo centavo, lo cual es genial, ya que, aún rentando un juego, tienes que invertir al menos una pequeña cantidad de dinero por cada día.

Una vez que conoces el demo, pues ir más seguro por tu juego, o bien, ver de una vez que no es lo que pensabas. Por esta razón te exhortamos a que antes de comprar un nuevo título, cheques si hay demo en la eShop; así podrás conocerlo y tomar la mejor decisión. Eso sí, no olvides que no es la versión completa, sino sólo de un par de etapas o misiones; no vayas a quejarte de que el demo fue muy rápido de terminar, debido a que es sólo para que lo cheques.

¿Eres de los que compran sin pensar, o planeas tus siguientes adquisiciones?

▶ Mario y compañía siempre tienen juegos muy recomendables.

© Nintendo

▲ ¿Tienes las agallas para sobrevivir en ZombiU?

© Nintendo

▲ Los malvados **Koopalings** están listos para la acción en **NSMBU**.

◀ **Xenoblade Chronicles** ya está disponible sin problemas.

Comprando en línea

Pasemos a la cuestión de si vale la pena o no adquirir los juegos que están disponibles, tanto físicos como descargables. En teoría, supuestamente debe de ser más barato un título descargable, pues así no se tienen que pagar envíos, aduanas, nombre de la tienda, etcétera; lamentablemente, algunas entregas tienen el mismo precio que el físico, y si llega a tener alguna promoción por tienda, hasta mayor. Nuevamente es cuestión de gustos si tienes tu juego en caja y todo, o si lo descargas para tenerlo en tu consola; pero sí te invitamos a que primero investigues antes qué te conviene mejor.

Productos usados

Este es un tema controversial, pues aunque a la mayoría nos agrada la idea de tener un producto nuevo, también existe la posibilidad de tenerlo de segunda mano, con un precio más razonable. No te vayas con la idea de que sólo en los tianguis, pulgas y similares se puede comprar usado, pues varias tiendas especializadas también tienen productos usados, los cuales, aunque tienen garantía, llevan la primicia de haber sido ya abiertos, así que no puedes esperar que tenga su calidad e integridad al 100%. Lo más recomendable es que, si decides comprar un juego así, primero lo revises y te asegures de que te dan al menos un tiempo de garantía; así podrás estar tranquilo por si algo llegara a salir mal con tu compra. Por otro lado, también hay sistema de compra de artículos usados, pero aunque es una decisión meramente personal si vendes tus juegos o no, debes tener en cuenta que no te van a dar ni lo que pagaste en un principio por ellos, ni tampoco los vas a poder recuperar si te arrepientes, salvo que los puedas volver a comprar posteriormente.

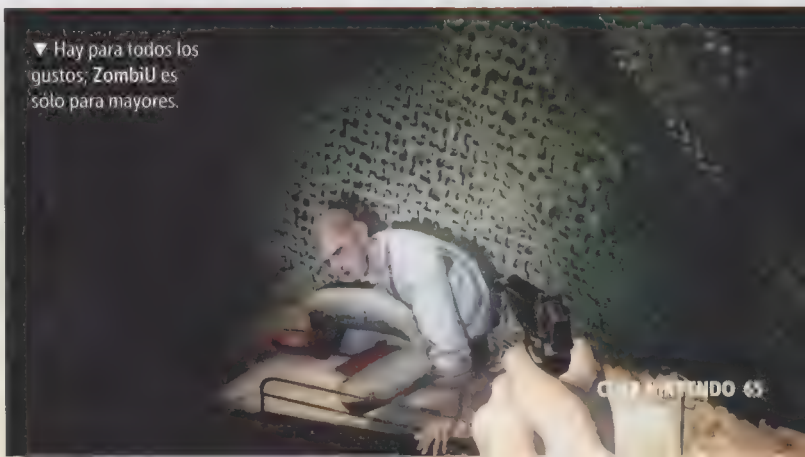
¿Listo para la compra?

Como verás, dejarte llevar por la euforia no siempre es bueno; en el caso de juegos como **The last Story** y **Xenoblade Chronicles**, que escasearon en su salida, hoy están en los aparadores, listos para que los compres; y tal vez pagaste de más con alguien que los vendía por fuera con la idea de que ya no había. Trata de seguir estos consejos para que inviertas mejor tu dinero, así no tendrás problemas y obtendrás más por menos. No olvides checar en línea y revisar ofertas. ¡Felices compras inteligentes!

Si eliges bien, tu compra será satisfactoria; si no, puedes arrepentirte bastante.

Infaltable en tu colección

Mario Kart 7 es un juegazo con *Replay Value* ilimitado. A pesar de que no ha bajado de precio, vale la pena por todo lo que ofrece.



▼ Hay para todos los gustos; **ZombiU** es sólo para mayores.

Por Alejandro Ríos "Panteón"

El ayer y el hoy se enfrentan

En esta ocasión, no vamos a ver sagas enteras, sino más bien recordar uno de los mejores juegos del legendario Nintendo Entertainment System, y al mismo tiempo, ver cómo evolucionó en un gran título del Nintendo 3DS. Estoy seguro de que muchos estarán de acuerdo en que la magnificencia de estos dos juegos es innegable, y ambos nacieron para ser clásicos de siempre.

Dos generaciones, dos titanes

Super Mario Bros. 3/ Super Mario 3D Land

▲ Esta imagen nos trae grandiosos recuerdos.

▲ Varios elementos de esta obra han permanecido hasta hoy.

▲ ¿Te acuerdas de las flautas? ¡Te llevaban a mundos lejanos!

Super Mario Bros. 3

Evolucionando los juegos de plataformas

Se juega increíblemente en el NES.

Divertido y lleno de secretos que le dan mucho *Replay Value*.

Los títulos de acción que disfrutamos en la época del Nintendo Entertainment System fueron memorables, pero algunos tenían una movilidad no tan amigable, mientras que a otros les faltaba ese "algo" para ser excelentes. En esos días tan entrañables nació **Super Mario Bros. 3**, que llegó para revolucionar la manera en que se jugaban los cartuchos de la época, y presentó tantos y tan buenos elementos, que pronto se convirtió en el favorito de todos los videojugadores.

¿El mejor juego de NES?

No es de sorprenderse que esta increíble entrega siga en el gusto de los fans; pues desde su salida, cuando todos los conocían como "el **Mario** de la colita", chicos y grandes se divertían con su modo de juego simple, pero desafiante. Vencer a **Bowser** en una jornada todavía más grande que las anteriores fue parte de su éxito.

En total, tenías que aventurarte en ocho mundos para recuperar las varitas mágicas de los reyes, quienes fueron transformados por **Bowser** y sus hijos, en diferentes cosas. Cada uno de estos lugares tenía peligros diferentes y presentaba retos diversos, en los que destacaban mundos llenos de agua, con enemigos gigantes, de hielo y mucho más. Por fortuna, tenías a tu disposición varios trajes que te daban poderes para que la jornada no fuera tan difícil; entre ellos destacaban el clásico de mapache, de **Hammer Bros.**, el de rana, y por supuesto, el del legendario *Tanooki*, criatura mitológica de Japón de la que ya hemos platicado anteriormente.

Y, por si fuera poco, se podía jugar con un amigo, había minijuegos y muchas cosas ocultas, como los barcos blancos y tantos otros detalles que lo hicieron uno de los mejores títulos del NES.

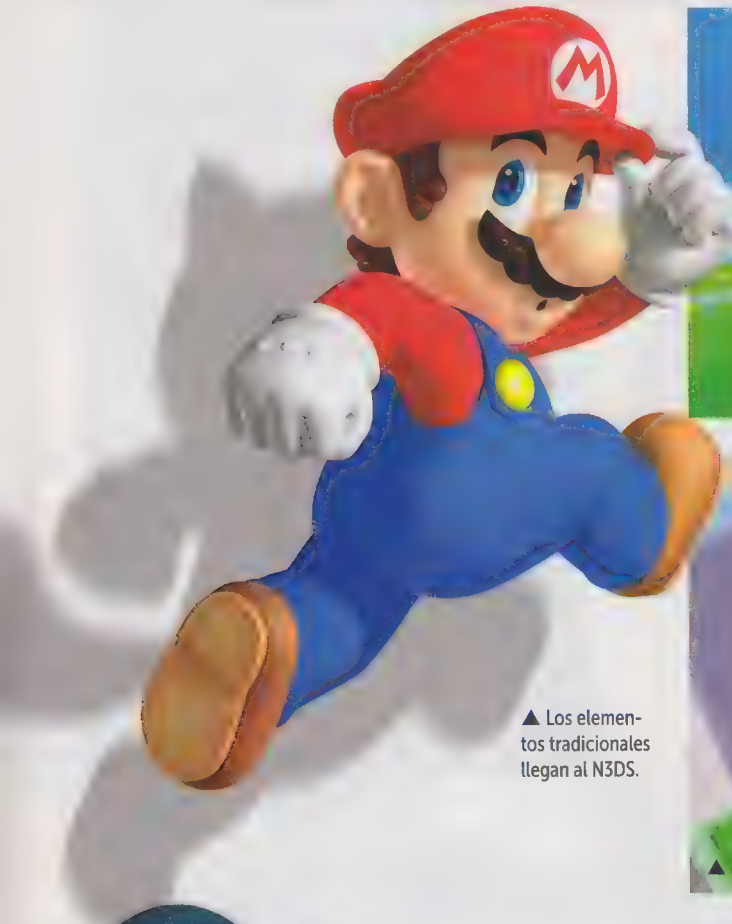
Conclusión
INFALTABLE

Vaya que este juego ha trascendido al tiempo, pues ha tenido también versiones mejoradas, reediciones, y también se puede descargar. Simple y sencillamente, es una aventura que no debes dejar de conocer, pues en realidad bien vale la pena conocerlo y ver por qué es tan bueno.

Nunca se había visto un juego tan completo en ningún sistema de la época.

EVERYONE E
Violencia animada

© Nintendo



▲ Los elementos tradicionales llegan al N3DS.

▼ Encontrarás muchas cosas para ayudarte en tus viajes.

▲ Los efectos en 3D se ven simplemente espectaculares.

Super Mario 3D Land

Conserva la fórmula, pero en tercera dimensión

Ocupa muy bien el efecto en 3D.

Aprovecha los elementos clásicos de una forma novedosa.

Los juegos del bigotón de gorra roja han conservado siempre un estándar de calidad innegable, que es lo que nos hace adquirirlos casi a ojos cerrados, pues sabemos que no hay error, que serán muy divertidos. En esta nueva aventura encontré un detalle muy bueno, y es que, aunque la historia se repite (la princesa es nuevamente raptada), utilizaron el recurso de las hojas del árbol para darle un toque especial al juego, pues ahora hasta los enemigos tienen su "colita de mapache".

Recomendable sin duda

Una de las características más notables de esta entrega es que tiene el doble de mundos que su "contraparte" de 8 *bits*, pues además de los ocho normales, incluye otros ochos especiales, en donde las cosas son más difíciles.

Otro detalle es que cuando terminas el juego, el hermano de **Mario**, **Luigi**, se une a la acción; pero cabe mencionar que al igual que en otras entregas, el otro plomero tiene la movilidad un tanto distinta, pues salta más que su compañero, haciendo más sencillo conseguir las monedas.

El espacio para hablar de todas las ventajas de este juego es poco, pero no quiero dejar de mencionar que además de que vale la pena por ser tan divertido, es posible interactuar con otros jugadores y recibir regalos de parte de los Miis que tengas registrados. ¡Realmente es uno de los mejores juegos del Nintendo 3DS!

Este título explota muy bien las capacidades del Nintendo 3DS.

Conclusión
INCREÍBLE

No todo puede ser color de rosa, y el detalle en contra de este juego es que aunque se puede descargar virtualmente al N3DS, tiene el mismo precio que de forma física. Esto es, la verdad, incoherente, así que te exhorto a que pienses bien si vale la pena tenerlos física o virtualmente, pues en realidad sale lo mismo.

EVERYONE E ESRB
Violencia animada

© 2012 Nintendo

▲ ¿Ya terminaste un barco con un traje especial?

▲ Este juego demuestra que se puede tener todo: ¡gráficos y *gameplay* increíbles!

▲ Los trajes en **SM3DL** son menos que los de **SMB3**.

◀ Aunque parece pijama, este poderoso traje ha sido retomado en **SM3DL**.

La fórmula comprobada de los juegos de Mario los hace recomendables al 100%

Traje *Tanooki*

Este es el traje principal de ambos juegos, y permite convertirte en estatua de piedra.

Cosas curiosas de Super Mario Bros. 3

Si terminas con uno de los **Koopalings** teniendo alguno de los trajes de rana, martillo o *Tanooki*, obtendrás un mensaje diferente de cada uno de los reyes que recuperan su forma al recobrar su varita.

El llamado *Goomba´s Shoe*, que sirve para pisar las plantas sin sufrir daño alguno, es el único ítem de todos los juegos de **Mario** que se puede obtener –y usar– sólo en este juego (y sus versiones alternas de otros sistemas) en el mundo 5-3; aunque aparece como una calcomanía en **Paper Mario: Sticker Star**. Curioso detalle, ¿no lo crees? Ojalá y apareciera en alguno otro.

¿Sabías estos detalles de Super Mario 3D Land?

Si sacudes el Nintendo 3DS cuando estás viendo alguna de las fotos que obtienes del álbum, se animará un poco y se escucharán efectos de sonido distintos a los normales.

Si le soplas al micrófono en etapas donde hay dientes de león, volarás todas las esporas y revelarás los ítems que estén ocultos.

Hay dos cosas bien ocultas en este título: la primera es un pequeño ovni que se ve en el cielo en ciertos niveles, y una figura traslúcida al final de cada casa fantasma. Para ver al ovni es necesario que uses los binoculares por alrededor de 40 segundos; ahora sólo pon atención a que lo veas.

Para la figura fantasmal es necesario que te sitúes en la parte superior derecha en el área del banderín al final en cada casa fantasma; también es preciso que esperes los 40 segundos para que aparezca... la pregunta es, ¿de quién será esta aparición que acecha en cada una de las casas?

Hemos llegado al final. Espero que no dudes en volver a jugar el gran clásico de NES, y que ahora disfrutes todavía más del excelente título de N3DS. No olvides que estamos en contacto por correo: panteon@revistaclubnintendo.com y por Twitter en mi cuenta: @PanteonCN. ¡Sigue jugando!

▼ Un momento cambia la vida para siempre.

Esperamos que disfruten de esta sección que hemos preparado para ustedes.

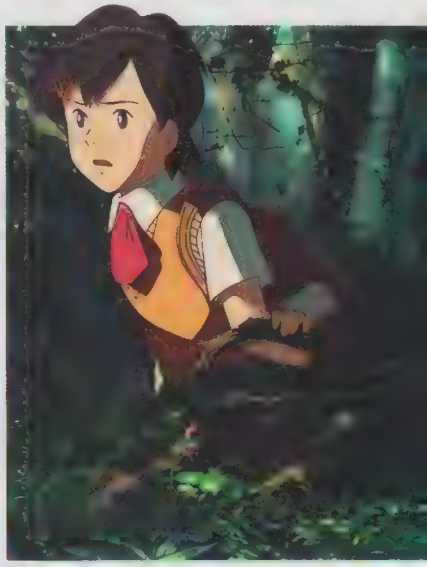
© Nintendo

Jóvenes que persiguen estrellas

Un largo camino para decir "adiós"

▼ No todas las criaturas con mal aspecto son malvadas.

childrenwhochaselostvoices



▲ **Asuna** es una niña valiente en busca de nuevas aventuras.

En el mundo de la animación, existen muchos genios, pero uno que ha destacado en los últimos años por su gran trabajo es Makoto Shinkai, quien se diera a conocer mediante el corto **Ella y su gato**, que a pesar de que sólo dura cinco minutos, logra transmitir una gran variedad de emociones en el espectador, al grado de que cada persona que lo ve puede atribuirle un significado diferente.

Después, regaló al mundo dos obras más que son simplemente perfectas, maravillosas, nos referimos a **Cinco centímetros por segundo** y a **Voces de una estrella distante**, ya te hemos comentado de ambas en esta sección, y ahora complementaremos la serie con **Jóvenes que persiguen estrellas**, la más reciente producción de Makoto, quien, como ya es costumbre, toca el tema del amor y las despedidas, pero de una forma sublime, como sólo el puede hacerlo, así que sin más comencemos con **Un vistazo a Japón**,te aseguramos que te encantará el tema que hemos seleccionado para este mes.

Una persona especial

En esta obra, conoceremos a **Asuna**, una pequeña niña quien disfruta de la vida de una forma especial; a diferencia del resto de sus compañeros de clase, quien al terminar las clases corren a sus casas, ella sube a una montaña en un bosque donde tiene preparado todo lo necesario para pasar un buen rato, contemplando el paisaje mientras escucha música con una caja que ha construido, en la que la pieza clave es un pequeño cristal; así es como transcurren los días, su vida es muy tranquila. Su madre es enfermera, por lo que pasa mucho tiempo en el hospital y casi no tiene oportunidad para verla, y es ella misma quien realiza los deberes en su hogar, prepara su comida y vive las tardes con un curioso gato de nombre **Mimi**, su única compañía.

Durante una de esas tardes en la montaña, escuchó una melodía bastante extraña, aunque linda, deseaba oírla de nuevo, pero, a pesar de que todos los días intentaba buscarla, nunca lo logró. Una tarde, al salir de la escuela, debía cruzar por un puente para llegar a su sitio secrreto... y de la nada apareció una extraña criatura que le impedía el paso, no sabía cómo reaccionar, el monstruo la atacó... pero justo en ese momento apareció un joven que la defendió, mató a la criatura y logró escapar con **Asuna**, a quien le pide que jamás regrese a ese lugar, ya que es bastante peligroso, pero como podrás intuir, **Asuna** no presta atención a sus advertenias y, al día siguiente, lo primero que hace es volver. Justo en ese momento, comienza la verdadera historia, ya que se encuentra una vez más a este chico, con quien discute sobre lo que tiene permitido hacer, ya que ella no pretende dejar su lugar mágico por nada del mundo.

¿Qué tan lejos estarías dispuesto a llegar para poder abrazar un instante a un ser querido que has perdido?

▼ **Mimi**, la compañía de **Asuna** cada día, al final siempre estuvo con ella.

Obras para el corazón

Te presentamos el trabajo de un genio: Makoto Shinkai

5cm por segundo

Más allá de las nubes

Ella y su gato

Voces de una estrella distante

Kokoro significa "corazón" en japonés, muy usada en anime.

Un camino comienza

El misterioso joven se presenta, su nombre es **Shun**, tenía una herida en el brazo después de la batalla, así que **Asuna** lo cura con un botiquín que tenía para situaciones de emergencia, después de eso, ambos platican un momento y escuchan música gracias al aparato que creó **Asuna**.

Comen juntos, disfrutando de la compañía del otro, un regalo que pocos pueden dar de corazón. Al caer la noche, él le platica que viene de un lugar lejano llamado Agartha, después se despide, la besa en la frente, diciéndole que le ha dado una bendición, y que sólo quiere verla feliz; **Asuna**, sorprendida, sólo corre a su casa, ha sido un día inolvidable para ella.

A la mañana siguiente, desde muy temprano desea volver a la montaña para estar con **Shun**, prepara rica comida para ambos y parte en su búsqueda con la esperanza de pasar un gran día, además, cenará con su mamá por la noche, situación que la hace muy feliz, debido a que tiene muchos días que no están juntas. Espera un largo rato y **Shun** no llega a la cita, comienza caer una intensa lluvia, por lo que decide regresar a su hogar, pensando en que el agua es la culpable de que su nuevo amigo no haya llegado.

Al verla, su mamá la abraza, estaba preocupada por ella... se sientan para cenar y le cuenta a **Asuna** una terrible noticia, por la mañana encontraron a un joven muerto en el río, usando una bufanda... misma que **Asuna** le había regalado a su amigo una noche antes; obviamente la noticia la deprime, lo niega, no puede creer que **Shun** haya muerto, pero esa es la realidad.

Al día siguiente, uno de sus maestros les cuenta una historia acerca de un lugar llamado Agartha, el cual, cuenta una leyenda, se encuentra en el centro de la tierra, sitio tan mágico que es capaz de conceder los deseos de las personas, incluso, revivir muertos.

Una gran aventura

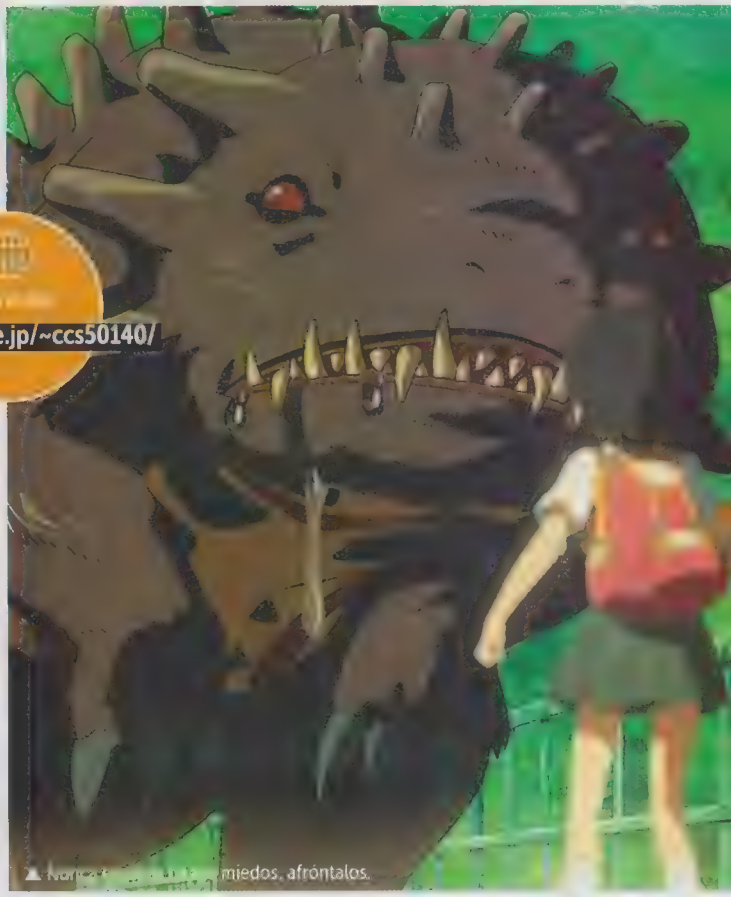
Asuna y Shun, los grandes protagonistas

Asuna y Shun reunidos por el destino, para siempre...

▶ Aún en los momentos más difíciles, siempre se debe luchar hasta el fin.

www2.odn.ne.jp/~ccs50140/

▲ Muchas veces, una tarde bajo un hermoso cielo es lo que necesitamos



▲ [illegible] miedos, afróntalos.

La idea de poder revivir a su amigo no se va de la mente de **Asuna**, por lo que acude con su profesor para que le comente un poco más acerca de la leyenda de Agartha. Él con mucho gusto le cuenta todo lo que sabe, en ese momento ninguno de los dos sabe que comenzarán un viaje juntos, una jornada donde el corazón será quien los motive cada segundo, **Asuna** para volver a ver a **Shun** y el profesor, de nombre **Ryuji**, desea estar un momento más con su esposa fallecida hace años, momento desde el cual perdió el gusto por vivir.

No te vamos a contar el resto de la historia, es una de esas obras que debes vivir, poque es eso lo que se hace cuando se mira una película de Makoto Shinkai, se vive, lleva nuestras emociones al límite, nos hace recordar momentos de nuestra vida, personas, lugares, esa es la magia de este genio, hacernos ver la vida de la forma correcta, de una forma simple, en la que su belleza no se mide por los objetos al rededor, sino por la personas con las que los compartimos, son ellas las que vuelven especial una caminata bajo la lluvia o una tarde soleada, regalándonos un momento único que siempre llevaremos en la mente, situación que se nos enseña a valorar en los trabajos de Shinkai.

No exageramos al decir que todas sus creaciones son un éxito en Japón, son extraordinarias, llevan este medio a un nuevo nivel, nunca visto.

Cuando tengas oportunidad, debes ver cada una de las propuestas de este talentoso japonés, te aseguramos que no volverás a ver la vida de la misma forma, no sólo por la historia que, como ya comentamos, es exceelente, sino por el maravilloso apartado visual, todo un deleite ver los paisajes que Makoto crea para todos nosotros, y ni qué decir de la música, gloriosa, temas que te harán reflexionar, sonreir y en algunos casos hasta llorar, todo se complemente de manera perfecta en pantalla.

Esperamos que te haya entusiasmado esta reseña que decidimos acompañara la sección este mes, pronto te hablaremos de otras películas que sabemos te mueres por conocer, como **Dragon Ball Battle of Gods**, **Evangelion 3.0** y **Saint Seiya 2013**, así que mantente pendiente los próximos meses, porque serán inolvidables para los que disfrutamos de este arte.

Por otro lado, te recordamos que si deseas compartir con nosotros tu opinión de *Un vistazo a Japón*, puedes hacerlo a la dirección electrónica de la revista, ahí leeremos todos tus comentarios, así como también tus recomendaciones, las cuales son muy importantes para nosotros.

Te deseamos un gran mes, disfruta de los últimos días de vacaciones viendo uno de tus anime favoritos o jugando con tus amigos algunas de las novedades que llegan este mes a Wii U, como **Monster Hunter Tri Ultimate**, nos leemos en un mes con más sorpresas.

Nuevo heredero

Cuando se lucha con el corazón, se puede llegar más allá de las estrellas con la misma fuerza que al inicio

ESPECIAL

Destacados de una de las más grandes sagas

Algunos de los momentos memorables y curiosos

Detalles que no se olvidan

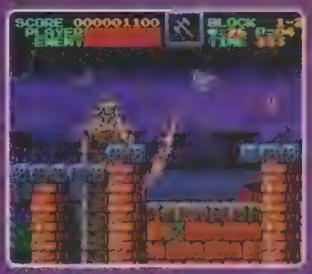
¿No los notaste en su momento? ¡Aquí están de nuevo!

Al igual que en otros juegos, en **Castlevania** hay cosas que no son lógicas o bien, que nos hacen reír, emocionarnos y quedarnos con el ojo abierto.

Fantasmas adinerados
¿Oro y dinero de los seres traslúcidos? ¡En **Castlevania** se puede!

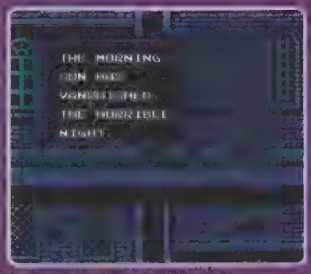
Esqueletos con ítems
Ok, la pregunta es: ¿dónde guardan los *Power-ups*?

¿Y la novia?
En el clásico de Arcadia, **Haunted Castle**, ¡**Simon** era casado!



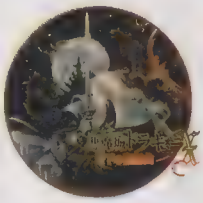
El mejor látigo
La versión del látigo de **Super Castlevania IV** fue la más versátil.

No lo entendieron
Castlevania 64 y **Legacy of Darkness** fueron incomprendidos.



No salgas de noche
El cambio de horario de **Castlevania II** fue muy emocionante.

▲ **Simon Belmont** es el cazavampiros más famoso de todos.



En corto
Symphony of the Night
el mejor *soundtrack* de la serie.

Series como **Castlevania** son pocas, pues tiene una gran calidad que ha trascendido al tiempo, y es una de las sagas más reconocdias por los videojugadores de todas las edades. El reciente cambio que tuvo la franquicia nos inspiró para traerte este artículo en donde recordamos algunos de los momentos más memorables en varias de sus entregas, así que prepárate para una divertida lectura, ¡comenzamos!

Incoherencias

Uno de los detalles más jocosos dentro de la serie es una de las que más pasa desapercibida, pues es posible obtener carne, dinero y joyas de seres incorpóreos que rondan por ahí. ¿Cómo es esto posible, si se supone que no podrían "contener" algo material?

Haunted Castle

Muchos no lo saben, pero en la entrega de Arcadia hubo muchos detalles curiosos, entre los que destaca el hecho de que **Simon Belmont** se acababa de casar cuando **Drácula** le roba a la novia. Acto seguido, se pone su varonil traje para salir en búsqueda de su amada.

Ya que estamos hablando de **Simon**, no podemos dejar de mencionar que es el más notable de todos los cazavampiros de la serie. A pesar de ser descendiente de **Trevor**, su fama lo ha llevado a tener más apariciones que cualquier otro.

Y si volteamos al lado de los malos, el personaje más icónico que no sea un **Belmont**, es nada más y nada menos que **Alucard**, hijo del mismísimo **Conde Drácula**. Incluso estelarizó uno de los mejores juegos de la serie: **Castlevania: Symphony of the Night**, el cual cont'o con la mejor música de todas las entregas de la franquicia; hasta se vendió un excelente *Soundtrack*.

Algunos detalles son chuscos, otros emocionantes pero todos memorables.

Personajes y recuerdos

Todo merece una verdadera mención

No sólo se trata de juegos al vapor; la historia se fue tornando más y más interesante con el tiempo. Con ella llegaron nuevos rostros y detalles.

▲ El personaje favorito no-Belmont más icónico es Alucard

La repetición funciona
¡Los juegos de GBA fueron increíblemente similares!

Camina, no corras
Uno de los momentos más estresantes fue con el Nitro.

¡Aguas!
¡Las piedras falsas de CV II se podían deshacer con agua!

Rebeldes sin causa
Solamente checa las fechas de la historia y la creación de la moto.

La mejor arma
En la mayoría de las entregas, la cruz es el arma favorita de todos.

Famosos invitados
¿Checaste los nombres del staff al final de Castlevania de NES?

Un juego de leyenda

Castlevania Legends no solo fue distinto, también es uno de los más raros de encontrar.

Saltos evolutivos

Después de varias entregas en donde el tipo de juego era prácticamente el mismo, cuando llegó el SNES hubo un gran salto que revolucionó la forma de pelear contra las fuerzas del Mal. En **Super Castlevania IV**, se implementaron varios elementos, como el mejor uso del látigo, la forma en la que aprovecharon las capacidades del sistema para efectos visuales.

Asimismo, en el Nintendo 64 salieron dos entregas que fueron incomprendidas por los fans: **Castlevania** (también conocido como **Castlevania 64**, para evitar confusiones), y **Legacy of Darkness**; las cuales ofrecieron una gran forma de jugar, así como increíble música y sentimiento.

Ansiedad por la luz del día

Uno de los elementos más memorables que hicieron notable a **Castlevania II: Simon´s Quest** fue el cambio de horario, pues durante el día podías entrar a los pueblos y hablar con la gente; mientras que de noche, había zombis en lugar de pueblerinos y los enemigos normales eran más difíciles de matar.

Ahora que hablamos sobre enemigos difíciles de eliminar, ¿qué mejor exponente que **Death**? Quien es el mejor jefe de la serie, aún sobre del villano principal. Si te preguntas el porqué, es simplemente porque casi siempre es más difícil de liquidar, cuenta con muchas armas y formas a su disposición, además de tener sentido del humor y una presencia impresionante.

▲ ¡Este diseño de **Grant** para **Castlevania Judgment** fue horrendo!

Algunas veces los cambios son buenos, pero en ocasiones son un completo desastre que no se olvida jamás.

▲ **La Muerte** es el enemigo más emblemático y difícil de toda la serie.

▼El final de la serie fue en Castlevania:Dawn of Sorrow

▲ **Super Castlevania IV**, un verdadero salto en la serie.

▲ **Jonathan Morris** desciende del legendario **Quincy Morris**; curioso, ¿no?

La saga inmortal sufrió un cambio drástico con el *reboot*; hay opiniones a favor, pero más en contra.

Otras memorias

Un detalle más que no podemos dejar de mencionar es que aún cuando sabemos que los títulos de esta franquicia tienen una gran calidad, los que salieron para Game Boy Advance fueron descaradamente similiares, lo cual sí es un tache dentro de la serie.

Vivir la experiencia de **Castlevania 64** fue algo increíble, pero sin duda nos estresamos considerablemente cuando tuvimos que evitar ser impactados, correr o caer de una altura de un escalón cuando llevábamos el Nitro, ¿lo recuerdas? ¡Vaya que sufrimos en esa ocasión tan desesperante!

Hubo otros detalles notables, como la idea de que tenías que arrojar botellas de agua bendita para romper los bloques falsos en **Simon´s Quest**. Y también recordamos que los esqueletos motorizados de la entrega del 64 estaban ligeramente fuera de tiempo. Pero no sólo en el pasado hubo cosas curiosas, pues tenemos los ejemplos de que se sacaron de la manga al decir que los **Morris** descienden de **Quincy**, el personaje del libro de Bram Stocker. Y para terminar, no olvidemos el horrendo *cameo* de **Simon** en la caricatura del **Captain N**, al igual que el rediseño que hubo en **Judgment**. Esperamos que te haya gustado esta remembranza. ¡Sigue cazando vampiros!

▲ Este arte está que da miedo... ¡pero por nefasto!

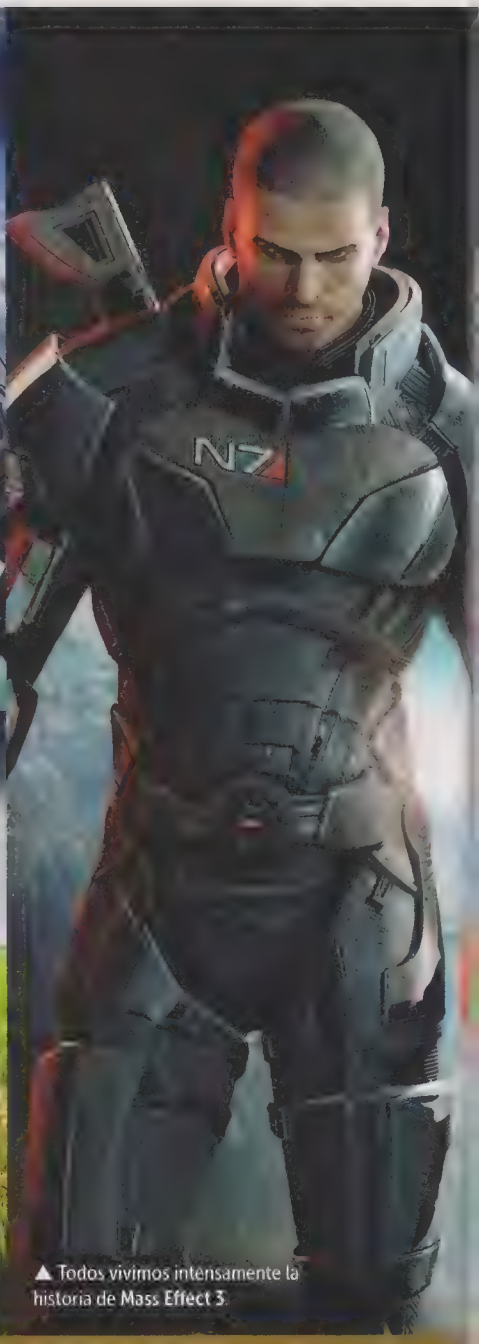
Cameo vergonzoso

En Captain N: The Game Master lograron ridiculizar al gran Simon como nadie se imaginó.

UNO CON EL CONTROL

▲ De las obras más com... e innovadoras para Wii U, Trine 2.

▲ Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, Xenoblade Chronicles.



▲ Todos vivimos intensamente la historia de Mass Effect 3.

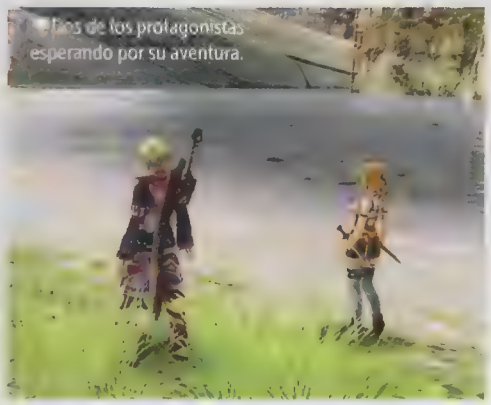
Sólo por diversión

Cuando la pasión y el talento se ven superados por el negocio, la magia puede perderse.

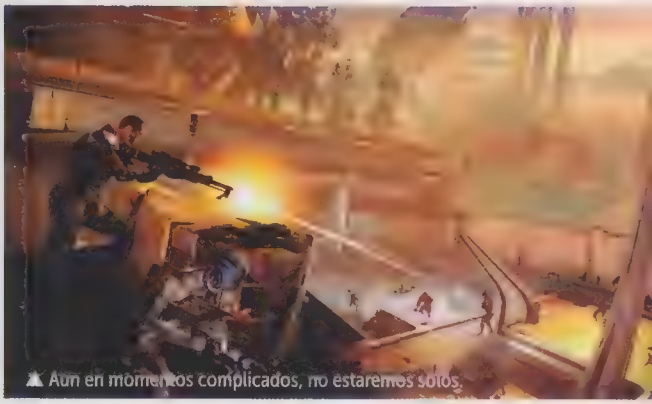
© Frozenbyte
© Monolith Soft
© Electronic Arts

◀ Una tierra mágica, llena de secretos, espera por nosotros.

▲ Siempre será agradable conocer a un nuevo amigo.



Dos de los protagonistas esperando por su aventura.



▲ Aun en momentos complicados, no estaremos solos.

Bienvenidos sean a Uno con el Control. En esta ocasión, les hablaré de un tema que honestamente me preocupa mucho, me refiero al rumbo que está tomando esta industria que tanto amamos por lo que nos ha brindado, así que espero lo disfruten y juntos podamos encontrar una solución.

Hace poco, platicando con un primo y mi hermano, hablábamos de lo maravilloso que son **Xenoblade** y **The Last Story** para Wii, hasta que un comentario nos hizo debatir, el cual fue "son juegos de nicho". No es la primera vez que escucho el término, pero no puedo estar de acuerdo con él, ya que en pocas palabras, lo que quiere decir es que ahora los juegos buenos, los que son realmente títulos maravillosos, son obras que no venden y que cada vez son menos, mientras que otros conceptos que saturan el mercado y que no ofrecen nada nuevo, son los que venden y los que la mayoría pide.

En los tiempos del NES, SNES y Nintendo 64, jugaba títulos como **International SuperStar Soccer**, **Street Fighter**, **Super Mario Bros. 3**, **TLOZ**, **Perfect Dark**, **Hybrid Heaven**, **Super Smash. Bros**... y nunca, nadie dijo algo como que alguno de esos juegos eran para un público exclusivo, como ahora los llaman, jugadores *hardcore* y casuales, simplemente éramos videojugadores y punto, disfrutábamos de todos los juegos, de todos los géneros y no nos importaba más que eso, perdernos en sus maravillosos mundos, ya sea solos o con nuestros amigos, olvidar el mundo real por unas horas para vivir aventuras que sólo nosotros podíamos conocer; tomar el control de una nave y cruzar la galaxia en un segundo, tomar una espada y defender a nuestra princesa, pisar el acelerador y llegar a la meta en primer lugar, capturar a un monstruo... todo parecía increíble, pero desde hace tiempo, muchas compañías y algunos pseudo videojugadores, se han robado esa magia, se ha perdido poco a poco, aunque aún existe quien se arriesga y mantiene vivo este medio.

Las buenas ideas no sólo son cada vez más escasas, sino que muchos las hacen a un lado por temor

▲En tantos años, sólo este juego ha competido con Mario Kart.

▲ Uno de los más grandes juegos de todos los tiempos, y fue para Nintendo 64.

▲ ¿Se imaginan que para este título nos hubieran vendido personajes y pistas?

▲ Una de las experiencias multijugador más completas de Wii U.

Un cambio peligroso

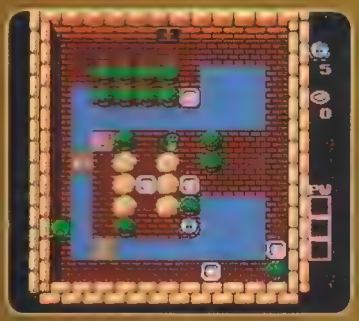
Antes, en la época dorada de los videojuegos, en los años del Super Nintendo, los desarrolladores se peleaban no por tener los mejores gráficos, sino por mostrar conceptos diferentes, los cuales pudieran atrapar a los jugadores, que nos brindaran nuevas experiencias. Pero ahora parece ser lo contrario, dejando de lado que muchas firmas sólo busquen que sus títulos se vean bien gráficamente, ahora su oferta es el mismo título cada año, vendiéndolo como si se tratara de una obra maestra, aunque están muy lejos de serlo, ¿algunos ejemplos? Los *First Person Shooter*, juegos como **Call of Duty** que aparecen cada año a gregando armas y escenarios, títulos como **FIFA**, que particularmente me molesta (amo el futbol, pero lo que hace EA me parece lamentable), cada año vender el mismo juego de futbol sólo con nuevos jugadores y algún cambio pequeño en *gameplay* me parece descarado, y es así en todas sus series deportivas.

Además, si los rumores son ciertos, a partir de sus siguientes lanzamientos, contarán no sólo con los polémicos DLC, también con pequeñas transacciones... ¿a qué se refiere esto?, a que si necesitas alguna munición, arma, vida, etcétera, podrás comprarla por alguna cantidad de dinero, quizá sea poco, pero de concretarse (que ya ocurre en *Smartphones*), sería, desde mi punto de vista, matar el reto y lo que implica un videojuego, representaría que ahora para ser bueno jugando no necesitarás de horas de práctica en el control, de paciencia y concentración, sólo de una tarjeta de crédito para tener la ayuda que necesitas, además, ¿para qué pasar horas jugando para tener nuevos personajes y trajes si los puedes comprar? Los DLC siempre serán un mal terrible, cuando son enfocados de esta manera, porque lo único que están haciendo, es vendernos un juego por partes, un título incompleto, tal vez con errores, pero ahora, gracias a esta modalidad, un parche y un "usted disculpe", basta para que sigamos comprando.

Ofrecer caminos cortos y fáciles para terminar un juego mata la diversión

Una época mejor

Recordemos algunos de los clásicos que dieron vida al NES, una de las mejores consolas que se hayan creado jamás.

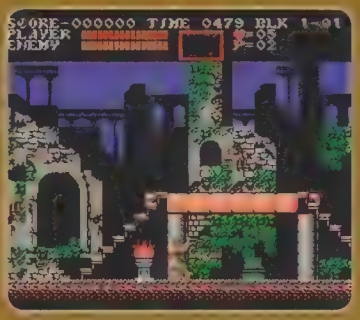


Lolo

Excelente juego de *puzzle*, que en este tiempo dirían que es para jugadores casuales, pero no es así.

Castlevania III

De los primeros juegos en ofrecer diferentes caminos a seguir, además de ofrecer tres compañeros para el protaognista.



Contra

Todo un desafío para la habilidad de los jugadores, aún hoy muchos pasarían problemas para terminarlo

Super Mario Bros. 3

Una de las más grandes obras de Nintendo y de los videojuegos en general, representó un verdadero avance

▲ Castlevania siempre será una saga legendaria

Verdadero terror

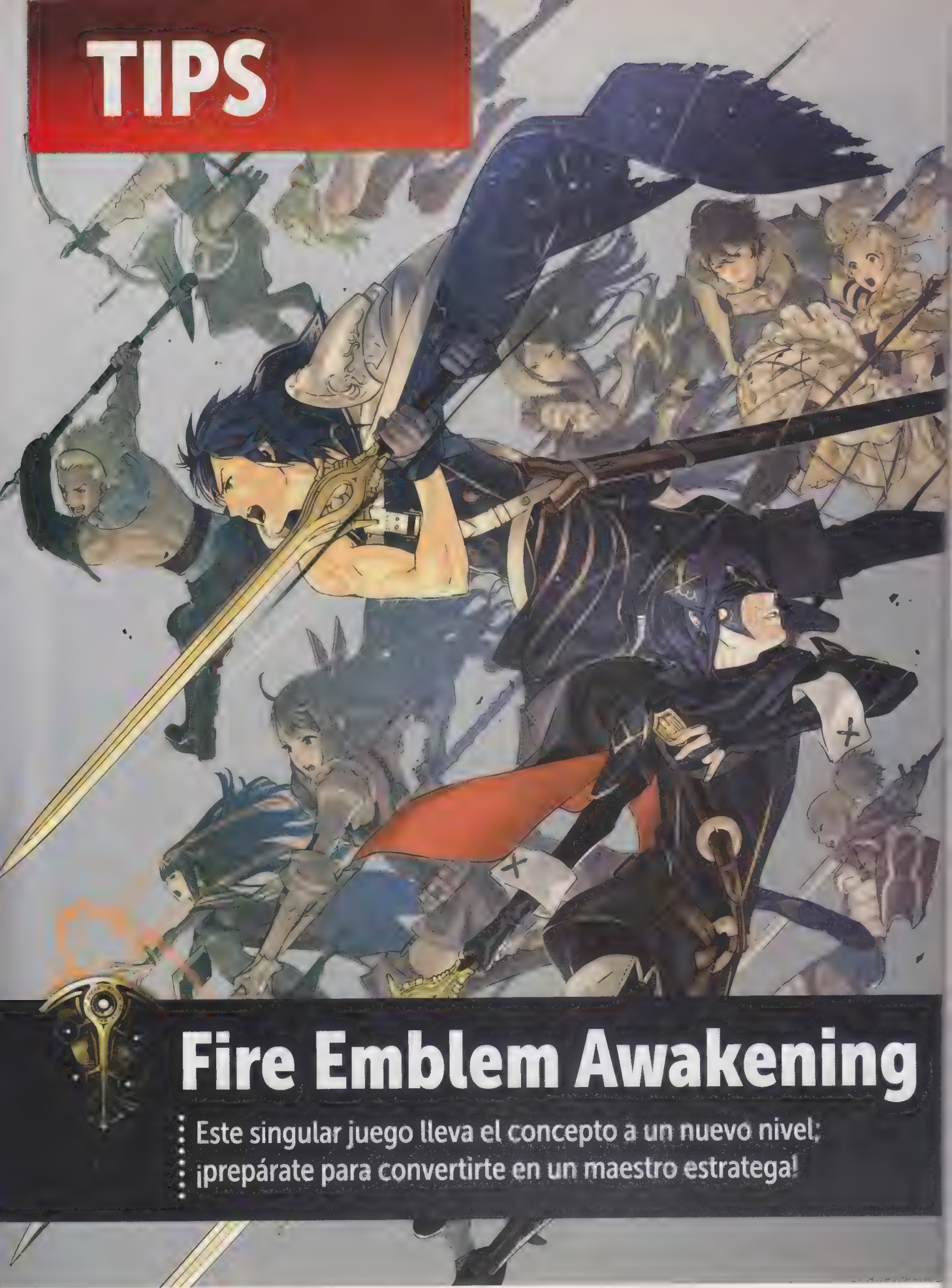
RE: Revelations
Esta saga siempre debió mantener este estilo de terror.

La salida de este túnel no se ve cerca, pero sí existe, sólo debemos apoyar las ideas originales, auténticas, como verdaderos videojugadores necesitamos poner un alto a los conceptos repetitivos; ya basta de que nos vendan el mismo juego cada año, de clones de éxitos pasados, queremos ver obras frescas, queremos tener más experiencias, como **Trine 2**, como **Bayonetta**, como **Monster Hunter**, **Kid Icarus Uprising**, **Metal Gear**, como **Xenoblade** y **The Last Story**, obras que jueguen con nuestros sentidos; que nos saquen de esta realidad y nos lleven a un paseo por sus mundos, por sus bellos escenarios, de los cuales regresamos no sólo nuevos amigos y relatos que contar, sino también conociéndonos mejor a nosotros mismos, con nuevos motivos para seguir adelante y para continuar en este entretenimiento que, si bien ha cambiado con el paso de los años, la esencia sigue siendo la misma, la magia sigue ahí, esperando por nosotros y por las compañías que se arriesgan; son ellas a las que les debemos que esto siga de pie, gracias a Nintendo, a Konami a Platinum Games, a los pequeños estudios que levantan la mano para hacer de esto, una industria mejor para todos; a ellos les debemos bastante.

Que quede claro, no significa que las sagas clásicas serán las salvadoras, ya que muchas de ellas han sido alteradas para un público menos exigente, lo que ha causado incluso que sus creadores originales dejen sus compañías, ahí está el caso de Sakaguchi con Square, de Mikami con Capcom, genios que crearon sus propios estudios para seguir dando respiros de creatividad, para mantenernos soñando y jugando en este maravilloso mundo el cual, insisto, quieren robarnos, quieren quitarle la magia, pero sé bien que, como yo, ustedes no lo van a permitir y seguiremos jugando por muchos años más.

Un buen juego no es el más vendido, sino el que es capaz de sacarnos de este mundo

TIPS



Fire Emblem Awakening

Este singular juego lleva el concepto a un nuevo nivel; ¡prepárate para convertirte en un maestro estratega!

No te pierdas en el campo de batalla

Conocer el terreno es la mejor manera de ganar

Unidades enemigas
No olvides que estarán señaladas en rojo para evitar confusiones.

Límite de tu movimiento
Los cuadros rojos indican el final de avance de una unidad.

Lugares visitables
No dejes de checarlos, pueden contener cosas muy importantes.

Movimiento permitido
Podrás mover a tus unidades por los cuadros azules.

Área de movimiento
Los cuadros sin color indican el área de movimiento general.

Unidades del jugador
Señalados en azul, tus personajes estarán listos para la batalla.

Cursor
Sirve para señalar tanto unidades enemigas, como propias.

Zona inaccesible
No podrás avanzar a estas partes sin cuadros, es el límite del área.

Status
Checa los niveles en los que están los atributos de cada unidad.

Tu personaje
Aquí verás la unidad seleccionada, así como toda su información.

Equipo
Armas secundarias, primarias e ítems serán visibles en este cuadro.

Datos generales
Información variada de cada unidad seleccionada, así como sus clases.

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Estrategia/RPG**
- Jugadores **1-2**
- Nivel de reto **Medio**

Referencias de alcohol
Lenguaje moderado
Violencia fantástica

© 2012 Nintendo

El dirigir un ejército no es cosa fácil, pero con la debida paciencia y entrega, podrás hacerlo como todo un comandante real. Antes de comenzar, es necesario que tomes en cuenta algunos detalles que serán cruciales en tu juego. Vamos a ver todo esto paso a paso, así que prepárate.

Elige bien la dificultad

Si eres un veterano de **Fire Emblem**, seguramente querrás comenzar la aventura con la dificultad máxima, pero nosotros recomendamos que la primera vez lo pongas en el modo normal, así verás los tutoriales para que comiences con el pie derecho la partida.

Por otro lado, cabe recordar que esta serie se ha caracterizado porque las muertes de las unidades son permanentes, es decir, no tendrás modo alguno de revivir a un personaje caído. Esto se resuelve fácilmente en esta entrega, pues tiene el modo normal (con las muertes irremediables), y el casual, que es donde puedes recuperar a tus unidades que hayan mordido el polvo.

También tendrás la oportunidad de elegir a tu avatar que usarás en el juego, personalizándolo desde su género, hasta los atributos físicos como complexión, cabello, tipo de rostro, la voz y muchas cosas más.

Toma en cuenta que no es 100% libre esta personalización, pues dependiendo de la apariencia que tengas serán los tipos de cabello disponibles, así como la expresión del rostro, y otras cosas. Todo depende de tu preferencia, pero no hay que olvidar que no podrás realizar cambios posteriores a tu avatar, por eso es necesario que pienses bien cómo quedará desde el inicio del juego.

Finalmente, el nombre que le pongas a tu personaje será el mismo que aparecerá cuando hagas StreetPass, así que no debes poner alguna palabra altisonante ni ofensiva; recuerda que hay que mantener el orden y respeto.

Tus decisiones afectan el curso del juego; toma en cuenta que cada detalle es significativo.

Modo de movimiento

Explora tu alrededor

No todo en **Fire Emblem Awakening** serán combates; también es necesario aprender a explorar y moverte.

Unidades de avanzada

Trata de tener en tu equipo algunos personajes que tengan un movimiento amplio a fin de los usos, para que avancen por el área y veas a qué te enfrentas. No olvides equiparlos con ítems curativos para que no queden vulnerables si es que son atacados. También puedes enviarlos en grupos, así se protegerán unos a otros.

Sitios de interés

Algunas partes de los escenarios contienen lugares importantes donde comprar armas e ítems, así como hablar con gente clave para la historia. Trata de conservar algo de dinero y envía a las unidades específicas para cada situación.

Recluta nuevos elementos

Parte de la diversión de los combates de este juego reside en el reclutamiento de distintos perosnajes que se unirán a tu ejército si cumples con los requisitos necesarios. Muchos de ellos están indicados en color verde, lo que significa que son neutrales y pueden unirse a tu equipo. ¡Algunas unidades serán de gran ayuda!

Héroes descargables

StreetPass

Como muchos otros juegos de este genial sistema, puedes realizar StreetPass con otros jugadores que también cuentan con su **Fire Emblem Awakening**. Esto trae muchas cosas buenas, pues además de que te das una idea de los equipos de otros colegas estrategas, puedes conseguir ítems que podrás usar en tu propio juego.

Primero, elige a los miembros del equipo que verán las otras personas mediante este sistema; de igual manera, seleccionar qué ítems pondrás a la venta para que los demás logren comprarlos. Obviamente, serán los que tengas repetidos o comunes.

Al ir por la calle, o a cualquier lugar en donde te cruces con algún jugador de **Fire Emblem**, recibirás las especificaciones de otros equipos, lo cual te servirá para notar combinaciones que tal vez no tenías en mente antes del encuentro.

Asimismo, podrás combatir contra dichos equipos para obtener más beneficios, un poco parecido a esta modalidad en **Street Fighter 4**. Esto te sirve muchísimo, pues detectarás alguna falla en tu estrategia, así como pulir tus equipos y mejorar para usarlos en el modo de historia. Esta opción nos parece genial, y le da un toque especial a la experiencia.

También podrás comprar los ítems que los demás hayan puesto a la venta, para enriquecer tu inventario y poder conseguir cosas que tal vez no habías encontrado. ¡No olvides poner a la venta tus propios ítems!

¡Es hora de pelear!

Estrategias básicas para ganar

Una vez que hayas encontrado unidades enemigas, el combate se iniciará sin demora. Es necesario que estés siempre al pendiente de tus tropas, que tengan un buen nivel, y estén al máximo de sus capacidades para que no te tomen por sorpresa; ¡no te pongas tacaño con las curaciones y los ítems de apoyo!

Avanza con firmeza

Una vez que las unidades de avanzada localizaron a los enemigos, deberás rodear a tus oponentes para realizar el clásico movimiento de tenaza. Intenta enviar a tus personajes más fuertes en un ataque directo hacia los adversarios, mientras que los montados y aquellos que ataquen de lejos, que cierren la trampa disparando y embistiendo desde los flancos. Esta técnica te ayudará muchísimo para obtener la victoria sin que sufras demasiado daño.

Balance

Todo equipo que concentre su fuerza en el poder será aniquilado. Trata de tener todo tipo de unidades en tus filas para que no haya problemas y estés listo para cualquier eventualidad. Hay clases que sirven para el ataque directo, otras para curar, y los ladrones, por ejemplo, conseguirán cosas que los demás no lograrían normalmente.

Mide bien cada movimiento, porque de ti depende la victoria.

Internet, SpotPass y más

Ya hablamos sobre lo que puedes hacer mediante el StreetPass, pero todavía no es todo lo que obtendrás para mejorar tu juego. Hay muchas cosas que le dan un valor agregado a **Fire Emblem Awakening**, como por ejemplo, el poder jugar dobles con otra persona y ver quién es el maestro de la estrategia. Ambos deben tener su propio cartucho para combatir, así jugarás de manera local para medir tus conocimientos y tener la oportunidad de pelear contra un oponente que no sea controlado por el CPU, genial, ¿no crees?

▼ Los personajes tienen distintas habilidades y atributos.

De igual forma, tu Nintendo 3DS se conecta a la red para recibir mediante SpotPass nuevos mapas, ítems y equipos para que tengas siempre algo nuevo y el *Replay Value* sea mayor. Algunas cosas serán imposibles de obtener de otro modo que no sea por SpotPass, así que no olvides permitirle a tu consola conectarse a Internet para que reciba nuevos extras y siempre estés al día con el contenido descargable; claro que no es forzoso que sea diario, sólo de vez en cuando.

Por si fuera poco, también será posible que te conectes para que adquieras mapas de tu preferencia, así como personajes exclusivos que no podrás obtener en el modo normal de historia; algunos de estos invitados son luminarias de otras entregas de la serie, he aquí algunos de ellos: **Marth**, **Roy**, **Leif**, **Alm**, **Elincia**, **Seliph**, **Ephraim**, **Eirika**, **Lyn**, **Est**, **Catria**, **Palla**, **Katarina**, y otros que seguramente irán subiendo conforme pase el tiempo.

▲ **Lyn** es otra unidad especial descargables. ¡Es una gran aliada!

Clases

Conocerlas es vital para ganar

Las diferentes unidades dentro del juego pueden conseguir experiencia para subir de nivel e, incluso, cambiar de clase. Ten un equipo balanceado con varias de ellas para estar siempre listo ante cualquier tipo de enfrentamiento.

Soldier
Esta es una clase ordinaria que usa cualquier tipo de lanzas; tiene balance, pero aún así debe ser protegida por unidades más fuertes.

Lord:
Esta unidad es muy útil y usa la espada con maestría; sus atributos son muy balanceados y es bastante versátil.

Tactician:
Hábil con las espadas, aunque también puede usar los libros para ejecutar ataques y grandes poderes mágicos.

Revenant:
Esta clase no tiene atributos destacados, pero te servirá para conseguir otras más fuertes. Procura no perderlas en combate.

▲ Visita las tiendas para comprar armas.

▲ Ataca siempre primero para tener ventaja.

Lugares importantes

Dentro de cada mapa hay ciertos sitios que necesitarán de tu completa atención para algún objetivo específico. Si es posible, envía a una unidad de reconocimiento para que te enteres de qué tipo de sitio es; ahora avanza con la unidad correspondiente en caso de que sea necesario para que puedas reclutar a alguien, comprar cosas, reparar tus armas y muchas cosas más.

Si intentas acabar con el enemigo sin explorar el terreno, podrías perderte tanto de reclutar a nuevas y mejores unidades, como de la posibilidad de adquirir más ítems necesarios. Siempre es buena idea que todos tus soldados tengan ítems curativos para que no queden vulnerables en caso de que no haya un curador cercano.

Ciertas fortalezas, castillos, pueblos y similares requerirán de que sean tomados una vez que termines con los enemigos; no olvides que a veces son parte de la historia, y otras, serán la clave si quieres obtener nuevas cosas.

No tengas ningún temor de volver a comenzar una misión, así podrás ver tus errores y pulir tus técnicas de combate.

www.revistaclubnintendo.com/tips_fea

Cleric:
Esta clase es exclusiva de las mujeres; usa báculos y es muy débil, pero tiene poderosa magia que te ayudará mucho.

Sorcerer:
¡Combate fuego con fuego! Usa a estas unidades contra otras que emplean la magia y tendrás muy buenos resultados.

Mercenary:
Clase con mucha velocidad, habilidad y resistencia. Usa cualquier tipo de espadas; no la menosprecies.

Valkyrie:
Usa libros, báculos, y tiene mucha resistencia, habilidad y emplea magia.

Piedra-papel-tijeras

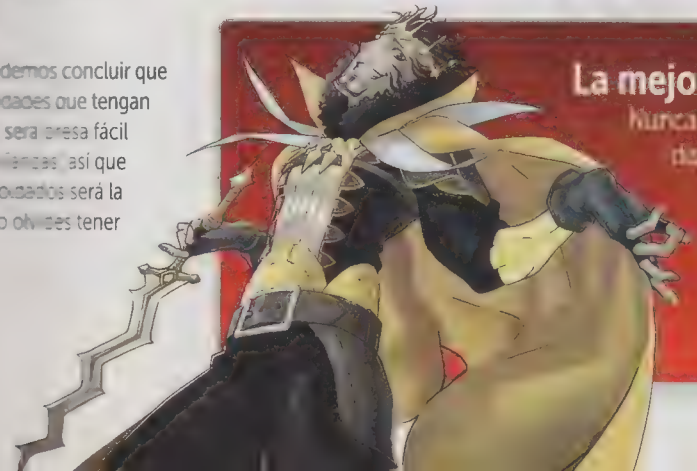
Finalmente, no debemos dejar de mencionar que en el universo de **Fire Emblem**, los combates se rigen bajo las normas de que ciertas armas son más efectivas en contra de otras; muy parecido al juego de piedra-papel-tijeras, el cual también hemos visto como base en juegos como Pokémon, por ejemplo.

En este caso, se maneja básicamente de la siguiente manera: la lanza vence a la espada, la espada le gana al hacha, y el hacha derrota a la lanza. En el caso de los arcos, no hay preferencia, pues no se ven afectados por el triángulo, aunque sí son más efectivos contra unidades voladoras. Todo depende de que tengas un buen ojo a los enfrentamientos y te darás cuenta qué tipo de arma sirve mejor contra otra.

De esta manera, podemos concluir que si tienes a puras unidades que tengan equipadas espadas, será presa fácil para un equipo con lanzas, así que un balance en tus soldados será la clave para ganar. No olvides tener armas de más para estar listo en cualquier momento; puedes conseguirlas durante el juego, en las armerías y tiendas y demás. Basta con que estés bien preparado y no te confíes en tu fuerza para pretender ganar una guerra.

◀ Algunas unidades se unirán a ti para fortalecer a tu equipo.

Por cierto, recuerda que aunque una unidad sea muy fuerte, debes curarla antes de ir contra otra horda enemiga, o podrías perderlo todo, especialmente si vas contra el jefe de cada una de las misiones del juego.



La mejor estrategia

Nunca dejes de intentar cosas nuevas, por muy disparatadas que parezcan

Te hemos encaminado en la mancha en contra de tus enemigos, pero dependerá de ti el poder poner fin a la guerra. No dejes de probar nuevas estrategias, ¡sabemos que podrás salir victorioso de las misiones!

Resident Evil: Revelations

El regreso a los orígenes ahora en HD

- Compañía **Capcom**
- Desarrollador **Capcom**
- Categoría **Survival horror**
- Jugadores **1**
- Opinamos **El mejor RE en muchos años.**

Aún sin valoración de la ESRB

© Capcom

Seamos honestos, esta es una de las series más importantes del medio, pero en los últimos años ha cambiado totalmente su estilo de juego, incluso el género, dejando el *survival horror* para pasar a ser un juego más de acción en tercera persona... se extrañaba recorrer calles llenas de *zombies* mientras corríamos, porque las balas no eran muchas y no podíamos desperdiciarlas. Pues bien, **Revelations** es la respuesta de Capcom a todos los que deseábamos que la serie volviera a lo que era en los años del Nintendo 64 o Nintendo GameCube, un título magistralmente realizado que después de ser un éxito en Nintendo 3DS, ahora llega para Wii U totalmente en HD, lo que permitirá que puedas disfrutarlo en un nuevo nivel, incluso si no lo hiciste en su momento en la portátil, esta será la mejor manera de lograrlo, **Residen Evil** está de regreso, justo como todos deseábamos verlo.

Fecha de lanzamiento
Mayo 2013

La atmósfera de terror que genera esta obra es sensacional

▼rDecenas de peligros te esperan en cada esquina...

¿Por qué no juegas?

Wii

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

Silent Hill: Shattered Memories
Terror como nunca.

Wii

Cursed Mountain
Te hará saltar más de una vez

▲ Los cinemas tendrán una gran calidad.

◀ En ocasiones, lo mejor es correr por tu vida.

▲ Visualmente es de lo mejor para Wii U.

▲ Podrás elegir varios tipos de autos para correr por las calles.

Need for Speed: Most Wanted U

La carretera será tu vida

- Compañía **Electronic Arts**
- Desarrollador **Electronic Arts**
- Categoría **Carreras**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Adrenalina pura.**

Esta serie ha pasado por muchos cambios desde sus inicios, entre los cuales destacamos la entrega para Nintendo GameCube, pero a partir de entonces se perdió intentando ofrecer decenas de opciones para pintar nuestro auto, sin embargo, la experiencia de juego era terrible. Es por eso que ahora los programadores desean que los fans de la serie se sientan atraídos nuevamente, por lo que han decidido que las persecusiones vuelvan a ser el punto medular de la obra. No se han dado muchos detalles, pero esperamos que se pueda usar el GamePad para jugar offTV, o tal vez para que un segundo correrdor pueda participar, eso sí sería innovador, tendremos que esperar.

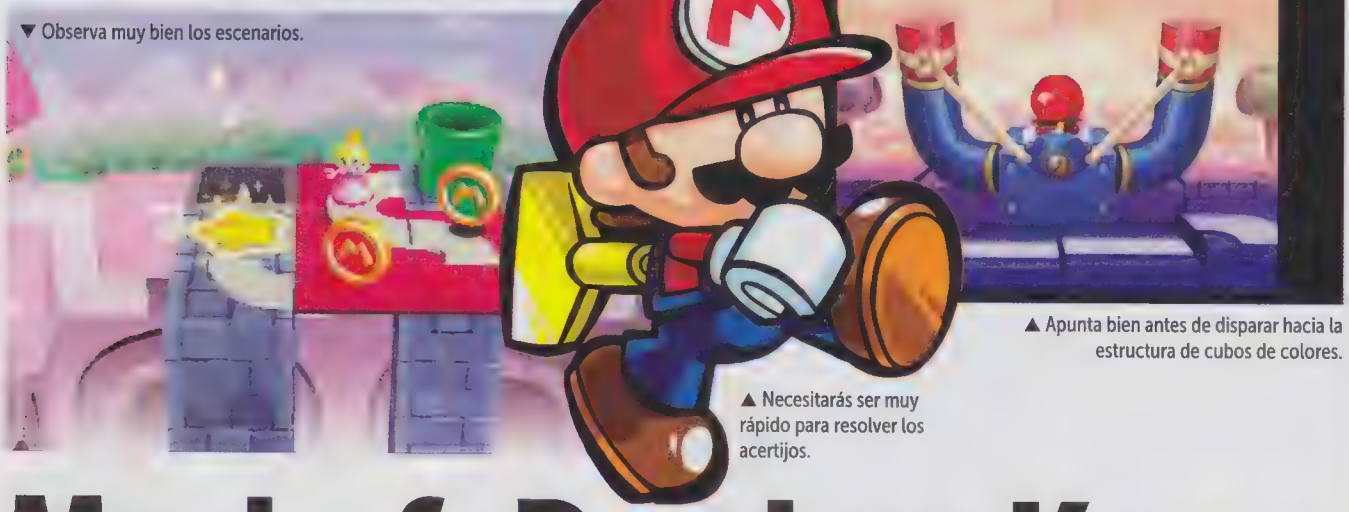
RATING PENDING RP ESRB

Aún sin valoración de la ESRB

Fecha de lanzamiento
2013

© Electronic Arts

◀ Usa tus poderes para crear ataques espectaculares.



▼ Observa muy bien los escenarios.

▲ Apunta bien antes de disparar hacia la estructura de cubos de colores.

▲ Necesitarás ser muy rápido para resolver los acertijos.

Mario & Donkey Kong

- Compañía **Nintendo**
- Desarrollador **Nintendo**
- Categoría **Puzzle**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Será un clásico.**

Lleva a tus personajes por el buen camino

Desde su aparición en Game Boy Advance, esta serie se ha vuelto una de las consentidas de los jugadores en todo el mundo, no por sus gráficos llenos de color o por la gran historia que maneja, sino por el reto que representan en cada entrega.

En esta ocasión, en que la serie llega por primera vez a Nintendo 3DS, se ha preparado algo muy especial, una mecánica en la que la pantalla táctil de la consola tiene un papel importante para el desarrollo de cada una de las actividades que te propondrán.

En la pantalla superior, veremos a un pequeño **Mario** que comenzará a caminar directo al vacío, nuestro deber será acomodar bloques con flechas que indican la dirección que tomará nuestro personaje, todo esto con el *Stylus*, siempre teniendo en mente que el objetivo será llevarlo hasta la meta.

También tendrás otras actividades diferentes, como lanzar a **Mario** mediante una resortera gigante hacia un bloque para destruirlo, minijuegos que le dan gran variedad a la obra, la cual, si todo sale bien, aparecerá este mismo año, poco después de la E3, pero bueno, ya veremos qué otras sorpresas nos reserva Nintendo, una opción interesante podría ser la de competir en línea con amigos, pero ya veremos qué deciden, nosotros les llevaremos todos los detalles en cuanto tengamos más información, así que deben estar muy atentos de los siguientes números.

Fecha de lanzamiento
2013

Aún sin valoración de la ESRB.

© Nintendo

Un juego que representa un verdadero desafío para los amantes de los *puzzles*

▲El diseño de personajes es grandioso.

▼ Los diálogos, como siempre, serán muy importantes en el desarrollo.

▼ Conocerás a muchas criaturas con las cuales interactuar.

Dragon Quest X

Un mundo por conquistar espera por ti

- Compañía **Square Enix**
- Desarrollador **Square Enix**
- Categoría **RPG Online**
- Jugadores **1**
- Opinamos **Sensacional RPG.**

Aún sin valoración de la ESRB.

© Square Enix

Pocos son los juegos que pueden provocar tanta expectación alrededor de su lanzamiento, como es el caso de la serie **Dragon Quest**, que en su décima entrega, exclusiva para Wii y Wii U, desea dar un paso adelante en los RPG.

Siempre se había centrado en una única historia, como cualquier RPG tradicional, pero ahora se ha decidido dar el salto al mundo en línea, lo cual es peligroso, no porque no se cuente con la infraestructura apropiada, sino porque el jugador tradicional de RPG, no está acostumbrado a pasar tanto tiempo en línea, jugando sin una historia principal que seguir, pero por otro lado, creemos que este es el paso lógico en **Dragon Quest**, mismo que **Final Fantasy** ya había dado hace algunos años con buenos resultados.

japoneses... el problema es que para América todavía no se ha confirmado su aparición, aunque confiamos en que se haga oficial en los próximos meses, será un gran título.

Todos esperamos que esta gran obra llegue pronto a América

En Square Enix saben bien que actualmente no se puede crear un servidor para usarlo dos o tres años, por lo que se ha asegurado que estarán activos durante una década entera, una excelente noticia para los jugadores

Fecha de lanzamiento
Pendiente

▶ **Rasengan** contra **Chidoir**, ¿quién ganará?

◀ ¿Te agrada este diseño de personaje?

▲ Las animaciones te harán reír más de una vez.

▲ El poder del **Zorro** de nueve colas dentro de **Naruto**.

Naruto Powerful Shippuden

- Compañía **Namco Bandai**
- Desarrollador **Namco Bandai**
- Categoría **Estrategia**
- Jugadores **1-2**
- Opinamos **Un título apto para todo jugador.**

Violencia animada
Lenguaje moderado
Humor Crudo

© Namco Bandai

Pelea por salvar a la aldea de Konoha

Parece mentira, pero ya han pasado más de 10 años desde que comenzó a transmitirse esta gran serie de animación en Japón, momento desde el cual conquistó a cientos de aficionados, para los cuales, puede colocarse al nivel de clásicos tan importantes como **Dragon Ball**.

Lógicamente que una saga tan famosa no podía quedarse sin adaptaciones a los videojuegos, donde hemos visto títulos de peleas y RPG, pero ahora la gente de Namco Bandai ofrecen una propuesta diferente, en la que los protagonistas serán **Naruto** y **Lee**, en sus versiones SD, lo que vuelve a este juego de acción en *scroll* lateral, una verdadera bomba de diversión, sobre todo cuando controlas a **Lee**, ya que al igual que su **Sensei**, **Gai**, tiene movimientos y técnicas sumamente cómicas.

Claro está que otros personajes clásicos de la animación también aparecerán, como **Kakashi**, **Orochimaru** o **Sakura**, quienes aportarán variedad a la trama de esta obra, la cual se encontrará disponible a finales de este mes, así que pronto te traeremos nuestras impresiones finales de lo que parece será un gran juego para la consola, dejando de lado que tenga como protagonistas a los personajes de **Naruto**, anime que todos deseamos ver adaptado para Wii U en los próximos meses.

Fecha de lanzamiento
Marzo 2013

Lo importante será combinar los golpes con los movimientos especiales

CLUB NINTENDO

Revista Oficial de Nintendo

esmas móvil

LLÉVATE DE REGALO EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS

DE REGALO

JUEGOS

NUEVO

ZOMBIE

CN JUEGO ZOMBI al 42222

NUEVO

CAPITÁN COMETA

CN JUEGO COMETA al 42222

NUEVO

DANNY DANGER

CN JUEGO CARRERAS al 42222

TOP 5 CLUB ROYAL DRAGON

GENERADOR REX
CN JUEGO REX al 42222

GOD OF WAR
CN JUEGO DIOSES al 42222

DRAGON VS DRACULA
CN JUEGO DRACULA al 42222

ALI EL PINGÜINO
CN JUEGO NIEVE al 42222

BATTLE BOATS 3D
CN JUEGO BARCO al 42222

APPS

VUVUZELA

Convierte tu celular en una vuvuzela.

ENVÍA
CN APP VUVUZELA al 42222

TWIT

Lánzate hoy en twitear, aplicate y llévate el auténtico Phone Tweet

FAKE CALL

Záfate de una reunión o momento incómodo con una llamada falsa.

TEST

¿Qué buscas en una relación? Haz este test y verás por ti mismo.

Envía
CN APP + "clave" al 42222

Ejemplo: CN APP TWIT al 42222

MÚSICA

¡El ritmo del GANGNAM STyLE llegó para vibrar tu celular!

ENVÍA
CN COMBO STYLE al 91111

CLUBES

Huevocartoon®

DESCARGA LA FOTO DE TU SUPER HUEVO FAVORITO

CN HUEVOS AL 42222

CLUBES

• Imágenes
• Animaciones
• Juegos y más

Envía CN AMANECER al 42222

By esmas móvil

LLÉVATE DE **REGALO** EL MEJOR CONTENIDO AL UNIRTE A ESMAS MÓVIL

DESCARGA IMÁGENES, JUEGOS, ANIMACIONES y MÁS...

esmas móvil

NUEVO

PES

PRO EVOLUTION SOCCER

DE REGALO

¡Juega en una verdadera cancha con los equipos de Europa y compite contra los mejores del mundo para llevar a tu equipo a la victoria!

¡Descarga los mejores juegos!

ENVÍA

CN JUEGO FUT

AL 42222

Se prohibe la reproducción total o parcial, reenvío y/o distribución del contenido. El operador de telefonía celular no es responsable del contenido, servicio ni de la publicidad aquí expuesta. Para descargar imágenes, juegos, videos y tonos el teléfono debe tener WAP configurado y ser compatible. Un tono real es un fragmento de la canción original. Verifica si tu celular es compatible con el contenido que quieras descargar antes de enviar las claves en www.esmasmovil.com. Marcaciones, claves, precios y contenido sujeto a cambio sin previo aviso. El tiempo de entrega del contenido puede variar de acuerdo a la congestión en la red del operador de telefonía celular. Estos servicios son únicamente de entretenimiento; la interpretación y uso es responsabilidad exclusiva del usuario. El costo de los servicios es con IVA incluido, aplica 11% de IVA en ciudades fronterizas. Todos los cargos son automáticos y no pueden invalidarse por errores en las claves enviadas. Verifica costos finales con tu operador telefónico. Si tu celular es de prepago, el costo del servicio se descontará de tu saldo, por lo que éste deberá ser suficiente para poder solicitarlo. Si eres usuario con plan de renta mensual, el costo del servicio se cargará a tu estado de cuenta, sólo debes tener activa tu línea. Los nombres de los artistas se utilizan únicamente para identificación del servicio. Televisa S.A. de C.V. © Derechos Reservados 2009.

Costo por solicitud: Telcel $ 88, Iusacell $1.06, Movistar $1.09 IVA incluido por mensaje enviado. Con tu suscripción aceptas recibir contenidos correspondientes a la suscripción elegida y aceptas el servicio de renovación automática por el costo de $30.26 IVA incluido cada semana. Aplica 11% en Cd. Fronterizas. Este cobro semanal te da 6 créditos para descargar contenido del Club solicitado. Costo por navegación en función al plan contratado con cada operador. Para cancelar el servicio, envía BAJA a la 42222 o directamente en portal WAP. El usuario debe asegurar tener un equipo compatible con el servicio y contenido solicitado. Atención a Clientes: D.F. 5340 2323// Interior 01800 700 3333 gratuitamente desde un teléfono fijo o con costo de llamada local desde teléfonos celulares, de lunes a viernes de 9:00 a 18:00. En el caso de cambio de compañía celular el servicio será cancelado. Verifica compatibilidad de tu equipo y Operadores Celulares compatibles en esmasmovil.com. El operador no se hace responsable del servicio. Responsable del servicio Comercio Más S.A. de C.V.

PAUSA

Need for Speed: Most Wanted U

La mejor versión de esta nueva entrega de máxima velocidad estará en Wii U

© D3 Publisher

◀ Juega tanto con Ben niño o adolescente.

Ben 10: Omniverse

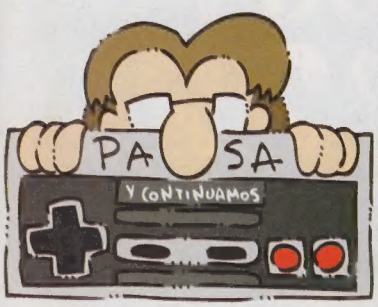
Las amenazas extraterrestres pondrán en jaque a nuestro pequeño héroe en Wii U.

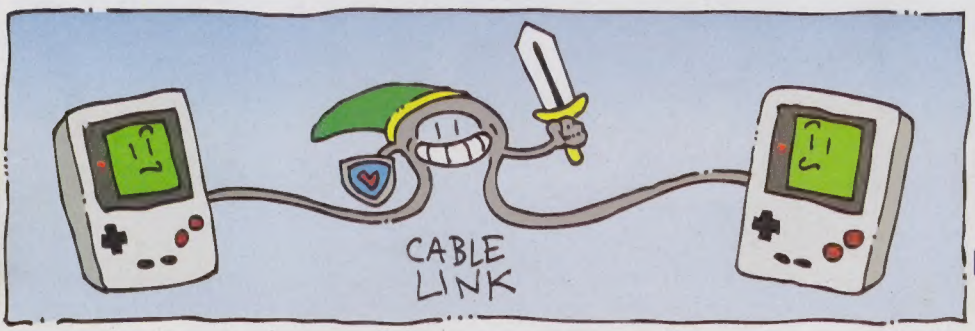
Monster Hunter Tri Ultimate

La cacería también se vive en el Nintendo 3DS

▲ La experiencia de juego compartido (Wii U/3DS) es de lo mejor.

Ahora con la nueva consola de Nintendo, los cazadores de monstruos tendrán más retos que también podrán realizar en el portátil de tercera dimensión, así que en el siguiente número te daremos toda la información de esta versión.





TURRILANDIA

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Luigi's Mansion™
DARK MOON
© 2013 Nintendo

CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Luigi's Mansion™
DARK MOON
© 2013 Nintendo